Ett Äventyr Till Drakar och Demoner Trudvang

# Carnags Återkomst



# Carnags Återkomst



Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0

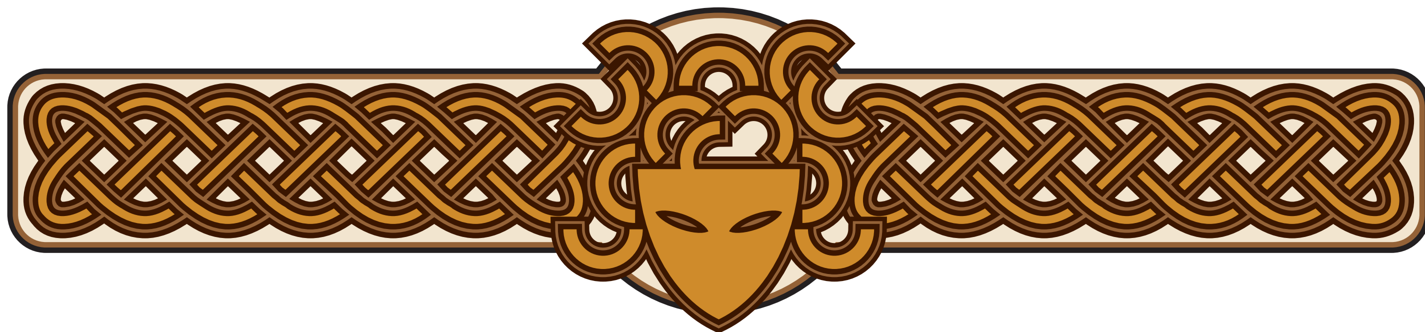
KONSTRUKTION
Jörgen Karlsson

Drakar och Demoner Trudvang © Riotminds
Carnags Återkomst © Medusa Games 2007

Äventyret får skrivas ut och kopieras för eget bruk.
Ingen vidare försäljning eller distribution får ske utan upphovsrättsinnehavarnas godkännande.

http://medusagames.blogspot.com/

Detta äventyr får endast läsas sv spelledaren.



## Förord

Jag är en äventyrskonstruktör som ofta får en bra idé till ett äventyr och omedelbart sätter igång och skriver så mycket jag bara orkar och hinner. Tyvärr brukar jag ofta ledsna ganska fort och tappa inspiration vilket resulterat i att jag många gånger har lagt halvfärdiga äventyr på is. Genom åren har denna hög av halvfärdiga äventyr vuxit sig allt större och är nu en variabel skattkammare av idéer, uppslag och scenarion. Därför var det med ett tungt hjärta som jag istället för att skriva färdigt något påbörjat äventyr började skriva *Carnags återkomst*. Äventyret skulle ändå bara bli 7-8 sidor långt och skulle snabbt bli färdigt så det skulle senare finnas tid att ta tag i något gammalt projekt.

Men ack vad jag bedrog mig. Carnags återkomst bara växte och växte men till skillnad från tidigare missöden hade jag givit mig fan på att skriva färdigt äventyret. Resultatet håller ni nu i er hand (eller läser på en bildskärm). 47 sidor av stämningsfyllda möten, fantasieggande strider och oförglömliga karaktärer. Jag är själv oerhört nöjd med resultatet och hoppas att ni får lika roligt när ni spelar äventyret som jag hade när jag skrev det. Storme är givmild!

*Jörgen Karlsson, maj 2007*

## Äventyret i korthet

Till skillnad från många andra äventyr jag skrivit innehåller Carnags återkomst massor med bakgrundsinformation och små stämningsfulla texter. Detta för att spelledaren ska få ett ramverk av grundläggande information om olika karaktärer, platser och föremål. Från detta ramverk är det meningen att spelledaren ska beskriva och framför allt improvisera olika händelser. Speciellt de delar som jag valt att inte skildra allt för noggrant.

Äventyret är också ganska styrt och det finns en tidslinje som spelledaren bör följa. Skulle rollpersonerna avvika måste spelledaren anpassa tidslinjen så att de kan vara med i alla de viktiga händelser som äventyret kretsar kring.

Carnags återkomst är uppdelat i sex delar. Det är därför viktigt att spelledaren hela tiden styr äventyrarna i rätt riktning för att hålla tidslinjen och för att spela de olika delarna i rätt ordning. Dock är det inte meningen att spelledaren slaviskt ska följa texten utan denne ska fritt kunna ändra de olika delarna så att de passar spelgruppen. Här följer en kort presentation av de olika delarna.

### 1. Det var en gång...

I denna första del presenteras mycket av bakgrundshistorien bakom Carnags återkomst. Vi lär känna den stolte riddaren Carnag som levde på drakkungarnas tid och som dog en neslig död vid slaget vid Beremonds stenar. Vi får också veta hur han lyckades fly från Helgardh och vad han tänker göra när han återvänt till Trudvang. För rollpersonernas del handlar denna del om mötet med den excentriske trollkarlen Coldernach som övertalar dem om att hjälpa honom finna Beremonds brutna svärd som försvann för länge sedan.

### 2. Resan västerut

Trollkarlen Coldernach leder rollpersonerna på en lång resa som tar dem igenom Bysente och in i den mörka skogen Svartliden. Färden är fylld av händelser och faror och rollpersonerna måste pressa sig till det yttersta för att säkert komma fram till Korpikallaalferna i Kuorpurova.

### 3. Kuorpurova

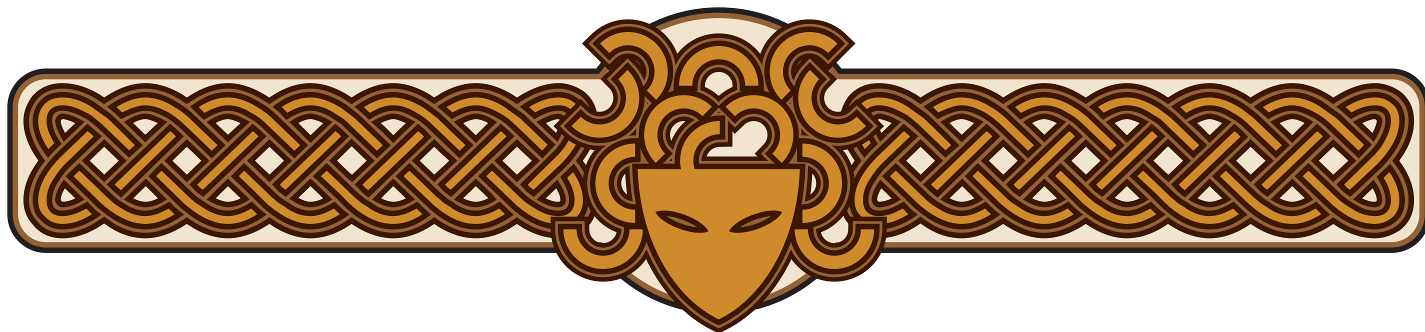
Rollpersonerna träffar Jokaro och Pilvia, de båda härskarna av Kuorpurova. Från dem får de veta att de måste utföra ett prov som kräver mod för att finna Rafnablad, Beremonds svärd. Efter att rollpersonerna utfört provet tror de att de ska få en lugn natt men tidigt nästa morgon anfaller Carnags armé Kuorpurova. Delen avslutas med att rollpersonerna måste fly från alfernas by innan det är försent.

### 4. Resan österut

Jagade av grå- och skogstroll tvingas rollpersonerna och Coldernach lämna alferna åt sitt öde och fly genom Svartliden. När de tagit sig tillbaka till Bysente får de höra att landet anfallits av en armé av troll och skogsmänniskor. Det brutna svärdet måste omedelbart föras till dvärgarna i Sotheim så att de kan smida ihop det igen. Trollkarlen Coldernach tar farväl av rollpersonerna och rider efter förstärkning. Ensamma måste rollpersonerna finna dvärgarnas gömda rike i De sotiga bergen.

### 5. Sotheim

Med hjälp av dvärgen Gorukur Ralki hittar rollpersonerna porten till Sotheim och kliver igenom den. Djupt nere i Sotheim träffar de på dvärgkungen Bastjol Tosajjo som ber dem utföra ett litet uppdrag för hans räkning.



Rollpersonerna måste besegra en jätteloge som smitit från sin logeugn. Efter utfört uppdrag får de tillbaka Rafnablad som nu går under namnet Draugurdrapir.

### 6. Slaget vid Järvsahed

Medan rollpersonerna har varit i Sotheim har trollkarlen Coldernach samlat alla stridsdugliga män i Bysente som han kan finna för att möta Carnag och hans armé. Rollpersonerna anländer precis för att deltaga i slaget om Järvsahed som en gång för alla ska bestämma Bysentes öde.

Längst bak i äventyret finns ett index över spelledarpersonerna och ett formulär som hjälper spelledaren att avgöra utgången av slaget.

## Ordlista

I äventyret finns det några stämningshöjande ord som är ålderdomliga och som kan vara svåra att förstå. Därför medföljer här en liten ordlista:

**Fylka** (åld.) Ordna till strid, samla, ställa upp.
**Hersir** (åld.) Hövding. (I äventyret officerstitel).
**Marsk** (hist.) Militärt överbefäl.
**Tidningar** (åld.) Nyheter.

## Tidslinje

Hela äventyret följer en bestämd tidslinje och därför är det viktigt att spelledaren justerar den ifall rollpersonerna avviker. Tidslinjen utgår från att rollpersonerna och trollkarlen Coldernach går till fots till de olika platserna.

| DAG | HÄNDELSE |
|---|---|
| 0. | Rollpersonerna träffar trollkarlen Coldernach på värdshuset Den glade tuppen i Gol. |
| 1. | Rollpersonerna träffar Hazza Anouk. |
| 2. | Rollpersonerna kommer till Sollidea ekekyrka. |
| 3. | Carnag och De ylande ulvarna marscherar norrut från Lostena. |
| 4. | Rollpersonerna kommer till bonden Rådstarks gård. |
| 5. | Daugurs härjare under befäl av Gornag Lizz marscherar mot Timbra från Lostena. |
| 6. | Rollpersonerna kommer till vadstället och möter Träddemonen. |
| 7. | Rollpersonerna kommer till Ajanjäki.<br>Daugurs härjare anfaller Timbra.<br>Arkerna inringar Nore. |
| 8. | Rollpersonerna stöter på de tre vilsna gråtrollen. |
| 9. | Rollpersonerna kommer till Kuorpurova. |
| 10. | Carnag och De ylande ulvarna anfaller Kuorpurova. Rollpersonerna tvingas fly.<br>Rollpersonerna blir överfallna av skogstroll. |
| 11. | Rollpersonera gömmer sig för en patrull gråtroll. |
| 12. | Daugurs härjare anfaller Lidan. |
| 14. | Rollpersonerna kommer tillbaka till bonden Rådstarks gård.<br>Coldernach rider norrut mot Nore. |
| 16. | Rollpersonerna träffar på flyktingarna när de kommer tillbaka till Sollidea. |

| DAG | HÄNDELSE |
|---|---|
| 18. | Rollpersonerna kommer tillbaka till Gol.<br>Daugurs härjare anfaller Viskahed. |
| 19. | Rollpersonerna kommer fram till De sotiga bergen. |
| 20. | Rollpersonerna räddar Gorukur Ralki.<br>Rollpersonerna hittar ingången till Sotheim.<br>Coldernach kommer fram till Nore.<br>Carnag lämnar belägringen av Kuorpurova och rider mot Gneda. |
| 21. | Porkild Avold bryter arkernas belägring av Nore.<br>Daugurs härjare anfaller Gneda och slår sedan läger utanför byn. |
| 22. | Rollpersonerna överlämnar Rafnablad till dvärgarna. |
| 23. | Rollpersonerna möter Jättelogen. |
| 24. | Rollpersonerna får svärdet Draugurdrapir av dvärgarna. |
| 26. | Rollpersonerna kommer ut ur Sotheim. |
| 27. | Rollpersonerna kommer tillbaka till Gol.<br>Carnag ansluter sig till Daugurs härjare och tar befälet över armén. |
| 28. | Porkild Avold samlar Bysenterna under sin fana i Sollidea.<br>Rollpersonerna kommer tillbaka till Sollidea.<br>Rollpersonerna ansluter sig till Porkild Avolds armé. |
| 29. | Slaget vid Järvsahed. |



# 1. Det var en gång...

*Den tappre riddaren låg döendes på det leriga fältet. Redan nu hade korparna samlat sig omkring honom och väntade tålmodigt på att hans sista krafter skulle sina. Riddaren förbannade sitt öde för han hade fallit utan att ha fällt en enda fiende. Det fanns ingen ära i att dö som en simpel bonde på sitt fält. Till sist sjönk riddaren ner i mörkret men det var början på hans mödor...*

## Berättelsen om Carnag

Det är i Bysente under drakkungarnas tid som den korta men tappra berättelsen om Carnag har sin början. Carnag växte upp i ett riddarhus som sedan länge har försvunnit och vars namn ingen längre kommer ihåg. Under denna tid var Bysente uppdelad i tre ungefär lika stora delar med varsin drakkung. Carnags riddarhus tjänade den rödhårige Daugur som hade sin högborg i nordväst. Det var en lycklig tid i den unge Carnags liv och av landets främsta riddare fick han all den träning och fostran som en riddersman behöver.

De äldre riddarna såg genast Carnags talang för redan som 15-åring var det få som kunde mäta sig med honom i strid med spjut eller svärd. Carnag var själv övertygad om att han hade en strålande framtid att se fram emot som en av kungens främsta kämpar och försvarare av riket. De ständiga anfallen från troll, arker och vildmän från norr gjorde att det inte dröjde länge innan Carnag fick bevisa sin tapperhet och sitt mod. Under flera decennier stred Carnag utmed de norra gränsmarkerna och varje gång drevs fienden tillbaka till sina mörka skogar. Om hans mod och skicklighet berättade många skalder och till slut fick även kungen upp ögonen för Carnag och gjorde honom till sin marsk. Det var en ödmjuk Carnag som stolt tog emot ämbetet.

Men mörka moln samlade sig på himmelen. De tre drakkungarna började misstro varandra och rykten om illvilliga planer fick dem att börja rusta för krig. När sedan en gränspatrull försvann spårlöst var kriget ett faktum. Med stolta fanor och glänsande rustningar red Carnag till krig mot drakkungen Glunga. Snabbt tog sig hären fram till gränsen men Glunga hade förutsett den annalkande fienden och samlat sin krigshär.

Vid Beremonds stenar (inte långt från dagens Flesbuerg) möttes de båda härarna och ett långt och blodigt slag tog sin början. Carnag red som rikets marsk i täten för det tunga kavalleriet. Till en början lät han pilarna regna över fienden medan han själv red runt slagfältet i ett försök att ta fienden i ryggen. Men Glunga var ingen nybörjare och hade i sin tur förflyttat sina bågskyttar så att de kunde lägga sig i bakhåll för Carnags kavalleri.

När Carnag efter sin långa ridtur återigen närmade sig slagfältet lät han anfallshornen ljuda och med ett härskri gick hans riddare till anfall. Men istället för en förvirrad fiende mötte Carnag ett regn av pilar och det mesta av det tunga kavalleriet gick under innan det hann vända om och fly. Under den vilda flykten träffades Carnags häst Hamall av en pil och föll. Carnag kastadas huvudstupa av hästen och bröt nacken. Långt senare bars Carnag av fältet och begravdes under en högtidig ceremoni i ett kummel.

### Hamall

Som rikets marsk hade Carnag tillgång till fem stycken krigstränade hästar. Hans favorit var utan tvekan den mörke Hamall. Trogen och modig som få hästar red Carnag ut i många strider med Hamall och alla gånger utom en återkom de som segrare.

Hamall växte upp på Bysentes gröna ängar i nordväst. Han härstammade från en lång rad av avlade krigshästar och var starkare och uttåligare än en vanlig häst. Legenden säger att Hamall inte ville låta sig tämjas av någon och därför släppte man hästen fri för att den skulle kunna finna sin egen herre. När Hamall senare återvände var det med Carnag på sin rygg. Hästskötarna kunde se att det fanns en speciellt band mellan hästen och ryttaren och därför rustade de hästen med den bästa utrustningen som fanns i riket.

Hamall dog långt senare med sin herre vid slaget om Beremonds stenar och begravdes tillsammans med honom i samma kummel.





## Carnag lurar Mogunda

Efter att Carnag dött hamnade han i Helgardh, ett av Dimhalls många riken. Han satt länge i väntans salar och inom honom växte vreden. Han hade svikit sin herre och vad värre var var att hans död hade varit den feges död. Carnag svor att om han någonsin fick chansen att återvända skulle han förändra sitt öde och se till att Daugur satt på tronen över hela Bysente, han svor det dyrt och heligt.

Carnags vrede hade dock inte gått obemärkt förbi i Helgardh. Kaosvarelsen Mogunda såg Carnags mörka sinnelag och tog honom till sig. Mogunda lovade Carnag att han skulle få återvända till Trudvang om han först lovade att tjäna kaosvarelsen för en kortare tid. Carnag accepterade omedelbart erbjudandet men vad han inte visste var att i Mogundas värld betyder en kortare tid all evinnerlighet. Så började Carnag sitt mödosamma arbete hos Mogunda. För att kunna ta sig fram snabbare mellan de olika hallarna i Helgardh återförenade Mogunda Carnag med sin trogne häst Hamall. Oftast fick Carnag agera kurir mellan de olika kaosvarelserna och han tjänade troget.

Efter vad som kändes som en evighet av tid frågade Carnag Mogunda om det inte snart var tid för honom att återvända till Trudvang. Mogunda svarade då att han bara behövde tjäna en liten stund till. När Carnag för tionde gången fått det svaret förstod han att han aldrig skulle få lämna Helgardh. Men istället för att foga sig i sitt öde började Carnag smida planer. Med en enkel lögn lurade han bort Mogunda och med nycklarna han stulit tidigare öppnade han Helgardhs port Helgrindh. Med Hamall red Carnag snabbt över bron Lifslocke innan Mogunda hann reagera. Han var äntligen fri och kunde återvända till Trudvang.



## Carnags återkomst

När Carnag åter vaknade i Trudvang blev han förvånad över att han befann sig i en mörk och fuktig kammare. Hans häst Hamall fanns också i kammaren och frustade otåligt. Tillsammans lyckades de riva en av väggarna och kunde äntligen åter beträda Bysentes frodiga gräs. Men Carnag var inte längre än människa. Han hade förvandlats till en kummelgast och Hamall hade förvandlats till en kummelhäst.

De båda odöda började planlöst vandra omkring på ödemarkerna i nordvästra Bysente. När solen visade sig fruktade de ljuset och tog skydd i Svartlidens trygga mörker. I skogen träffade Carnag på drakmänniskorna Gornag Lizz och Hazza Anouk. Med löfte om rikedom och makt övertalade han Gornag att bli marsk över hans blivande armé. Med de två drakmänniskornas hjälp var det lätt att samla ihop de trupper som han behövde. Gråtrollen och skogstrollen var snabba på att underkasta sig hans vilja i tron om att nu väntade rikt byte i Bysente.

Skogsmänniskorna var dock svårare att få över på sin sida men med hot om plundring och förintelse övertalades de att acceptera hans ledarskap. Även om skogsmänniskorna normalt inte drar sig för att göra räder in i Bysente så ogillar de skarpt andras ledarskap och det är enbart av rädsla som de följer Carnags vilja.

Kronan på verket var dock de arker som Carnag skapade en allians med. Förutom de elva hårdföra krigarna som direkt underställdes honom har arkerna lovat att göra ett nordligt anfall mot Nore. Med dessa krigare på sin sida ser Bysentes öde ut att vara beseglat.

Vad ingen av Carnags allierade riktigt har uppfattat är att Carnag inte förstått att han har återvänt till Trudvang som en odöd varelse. Han har heller inte förstått eller rättare sagt inte accepterat att det har gått flera hundra år sedan han stupade. Han lever istället kvar i vantron att han lever under Drakkungarnas tid och viljan att sätta drakkungen Daugur på hela Bysentes tron brinner starkare än någonsin. Därför inbillar han sig att han är på hemligt uppdrag från kungen. Hans hemliga uppdrag är att samla ihop så många troll och skogsmänniskor som möjligt för att kunna göra ett avgörande överraskningsanfall mot drakkungen Glungas domäner. Om han lyckas är det ingen som riktigt vet vad han kommer att göra med riket. Det enda som är säkert är att mycket blod kommar att spillas innan allt är över.



## Karta 1 - Nordöstra Bysente och delar av Svartliden och De sotiga bergen

0 8 16 24 mil
N
SVARTLIDEN
DE SOTIGA BERGEN
NORE
DALBO
SOTHEIM
KUORPUROVA
AJANJÄKI
VADSTÄLLET
RÅDSTARK GÅRD
SOLLIDEA
GOL
JÄRVSAHED
LOSTENA
GNEDA
TIMBRA
LIDAN
VISKAHED

## Carnags anfallsplan

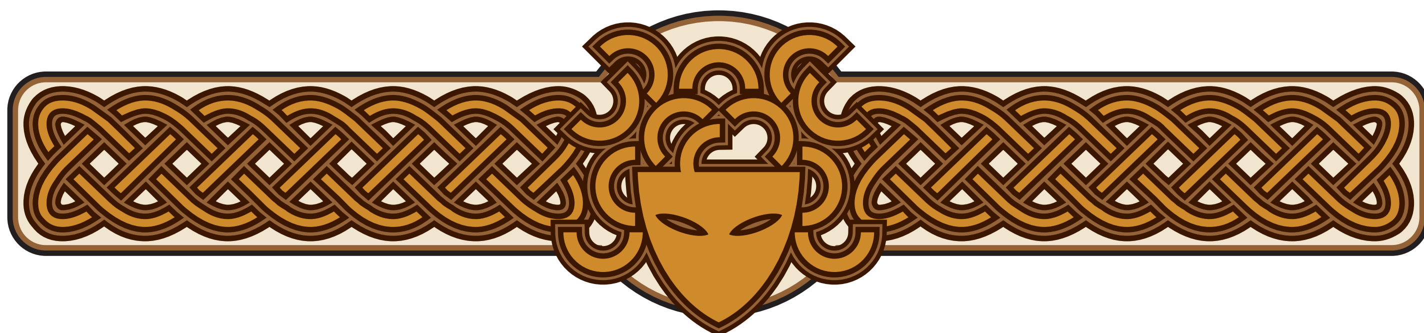
Carnags anfallsplan mot nordöstra Bysente är en plan som går ut på att skära av denna landsända från resten av landet. För att uppnå sitt mål har Carnag delat upp sina trupper i två arméer. Dessutom bistår hans arkiska vänner med en tredje armé som kommer norrifrån.

Carnags utgångspunkt är skogsmänniskornas största by i området som heter Lostena. Härifrån marscherar Carnag norrut med sin första armé som kallas för De ylande ulvarna. Deras mål är Kuorpurova för att förhindra att alferna som lever där blandar sig in i huvudstriden om Bysente.

Den andra armén som är Carnags huvudstyrka kallas för Daugurs härjare. Denna armé leds av Carnags marsk Gornag Lizz och hans mål är att anfalla och bränna ner alla gårdar och byar som finns söder om Gneda. På detta sätt hoppas Carnag kunna förhindra att ytterligare förstärkning kommer söderifrån för att hjälpa Bysenterna i norr.

Den tredje armén som Carnag inte har något direkt inflytande över är den som består av arker. Deras huvudmål är att anfalla Nore långt i norr och slå ut riddarhuset Avold som har sitt huvudsäte i staden.

När Kuorpurova och Nore är intagna och förstörda ska De ylande ulvarna och den arkiska armén slå sig samman med huvudstyrkan för ett gemensamt anfall mot Gol. När Gol väl har fallit så kontrolleras hela nordöstra Bysente av Carnag. Därefter tänker Carnag använda Gol som bas för sina anfall mot södra Bysente men det är en helt annan historia som inte kommer att tas upp i detta äventyr.



## Coldernachs sökande

Trollkarlen Coldernach skyndade mellan de trånga gränderna i Gol medan regnet öste ner från en skoningslös himmel. Han hade bråttom och om inte allt skulle sluta i katastrof måste han finna de utvalda. Vitnerna flödade inom honom och de berättade att en stor fara hotade Bysente. En mäktig odöd varelse hade rest sig från de dödas rike och skulle snart sprida skräck och panik i landet. Bara med svärdet Rafnablad skulle den odöde gå att stoppa.

Coldernach svängde runt knuten och fann vad han sökte, värdshuset Den glade tuppen. Med en säker hand öppnade han dörren och steg in. Med sin fasta blick tittade han sig omkring i den tystnande lokalen. Till slut fastnade hans blick på några äventyrare som satt i ett bås och åt sin kvällsvard. Med säkra steg gick han fram till äventyrarna och slog sig ner vid deras bord. På ett tecken från värdshusvärden började skalden återigen att spela och de stirrande gästerna återgick till sitt.

## Inledning

Rollpersonerna befinner sig av någon anledning i handelsstaden Gol i nordöstra Bysente. Eftersom det har regnat hela dagen har de tagit sin tillflykt till värdshuset Den glade tuppen. Strax efter att de fått in sin mat från en av pigorna slås dörren upp och en man med långt rödbrunt skägg iklädd en grå kåpa kliver in. Mannen tittar sig omkring och musiken och skratten tystnar. Häpna röster viskar *-Det är Theron, bestiarien.* Mannens sökande blick stannar vid rollpersonerna och därefter kliver mannen fram och sätter sig på en stol vid deras bord.

Efter att skalden har börjat spela igen och det vanliga surret på värdshuset har tagit fart presenterar sig mannen som Coldernach, vitnertämjaren. Eftersom Coldernach är trollkarl går han ofta under sitt alias Theron, bestiarien men för rollpersonerna använder han sitt riktiga namn. Förvånat tittar rollpersonerna på trollkarlen medan han fyller sin pipa med tobak och sedan tar en sällsam historia sin början.

Följande text ska inte läsas upp för rollpersonerna utan bör rollspelas. Texten är endast till för att spelledaren ska få ett hum om vilken information som Coldernach förmedlar när han försöker rekrytera rollpersonerna.

***»Det hela började för någon månad sedan när en mörk skugga lade sig över mitt hjärta. Vitnerna i mitt inre varnade mig för att något ont hade tagit form och att något fruktansvärt höll på att hända. Men eftersom jag inte visste vad kunde jag inte göra något åt saken. Istället bidade jag min tid och inväntade onda tidningar men ingenting hände under en lång tid.***

***Så i natt under orolig sömn kom en dröm till mig. I drömmen såg jag en mäktig vålnad med en stor armé av troll och människor som anföll Bysente och brände alla byar i sin väg. Jag såg också hur befolkningens barn förslavades, hur kvinnorna skändades och hur mansfolket mördades. Det var en hemsk syn som ingen ska behöva genomlida. I slutet av drömmen fick jag dock hopp för en annan framtid. Jag hörde nämligen en klar men avlägsen röst säga:***

> ***Ditt enda hopp är Rafnablad***
> ***svärdet som Beremond bar***
> ***Hjälp finns att hämta hos tuppen***
> ***skynda ty timmen är snar***

***Som ni förstår vaknade jag kallsvettig och skrikande från min dröm. Alla vitner som flödar genom min kropp säger mig att drömmen var sann och därför begav jag mig iväg till Ordungs kunskapstörstare så fort jag fått på mig mina kläder. Som vanligt tog de vänligt emot mig och djupt nere i deras hemligaste bibliotek fann jag en gammal skrift som***

### Den Glade Tuppen




Värdshuset Den glade tuppen är ett tvåvåningshus byggt helt i sten. På den övre våningen finns sovrum för den trötte och på den undre serveras det öl för den törstige. Värdshuset ägs av den karismatiske Arond Barkånk och har funnits i hans familjs ägo i hela tre generationer. Arond är en gladlynt man med stor mage och ett hjärta av guld. Under hans svarta mustascher finns en snabb tunga som alltid är beredd att berätta en historia eller sprida ett rykte.

På värdshuset kan man träffa på människor från alla delar av Bysente och ibland även en och annan dvärg som har letat sig ner från De sotiga bergen. Förutom musik från glada skalder och spel om pengar kan man räkna med en trevlig tid om man besöker Den glade tuppen.



*berättade om tappre Beremond. Vadå? Känner ni inte till Beremond? Låt mig då göra en lång berättelse kort och berätta att Beremond var en hjälte som levde för länge sedan. Av dvärgarna fick han svärdet Rafnablad som han bekämpade all världens ondska med. Beremond och hans följe av alfer stred länge mot mörkrets makter tills de slutligen mötte en ioi, en urgammal demon från Blotheims mörkaste hörn. Beremond gick modigt i envig mot demonen och dräpte den men samtidigt föll han själv och Rafnablad knäcktes under demonens tyngd.*

*Beremonds alfiska fränder begravde honom under stor sorg men bitarna efter Rafnablad tog de med sig till sitt hem i Kuorpurova. Där har svärdet väntat hela den här tiden på att någon ska hämta det och det var den kunskapen jag fann hos kunskapstörstarna.*

*För att finna svärdet behöver jag hjälp och rösten rådgav mig för att söka på Tuppen. Eftersom ni verkar vara de enda med riktigt mod i hjärtat på det här stället så måste det vara er drömmen talade om. Nå vad säger ni? Ställer ni upp och räddar Bysente från undergång?«*

Coldernachs berättalse bör väcka många frågor från rollpersonerna. Det står spelledaren fritt att välja hur mycket från bakgrundsinformationen som Coldernach berättar. Han har dock inga svar att ge om vålnaden för han vet inte vem det är eller vad det rör sig om för sorts varelse. Han vet bara att det rör sig om en odöd varelse som är mycket mäktig. De flesta andra frågor bör Coldernach kunna ge ett svar på för hans kunskap om forntida hjältar och föremål är ack så stor.

## Möte med Hazza Anouk

Tidigt nästa morgon väcks rollpersonerna av trollkarlen som är ivrig på att komma iväg. I värdshuset matsal serveras en snabb frukost bestående av havregrynsgröt, mörkt bröd och svagdricka. Efter avslutad frukost tar sällskapet på sig sin packning och ger sig iväg. När de kommer ut på Gols gator märker de att staden håller på att vakna till liv. Morgonpigga försäljare håller på att slå upp sina stånd och packar fram sina varor. Handelsbodarna öppnar sina dörrar och tjänstefolk sopar utanför respektive herres port. Coldernach frågar om rollpersonerna tror sig ha all utrustning och proviant de behöver. De behöver mat och dryck för tio dagar. Efter eventuella inköp kan de äntligen ge sig iväg.



När rollpersonerna närmar sig stadsporten möts de dock en huvförklädd främling. De kan inte se främlingens ansikte men de kan se dennes fjällbetäckta händer. Det går en rysning genom rollpersonerna. Främlingen som inte presenter sig ställer sig framför rollpersonerna och frågar på bruten väströna om de vet vägen till borgmästarens hus. Om rollpersonerna ber främlingen att visa sitt ansikte fäller den sällsamma varelsen bak sin huva. Den syn som möter rollpersonerna får dem ofrivilligt att ta ett steg tillbaka.

Rollpersonerna har träffat på drakmänniskan Hazza Anouk. Hon gör dock inga hotfulla rörelser och gör allt i sin makt för att verka ofarlig. Hon påstår att hon är på flykt undan fiender och att hon nu ska besöka borgmästaren för att söka asyl i staden. Detta är dock en lömsk lögn. Hazza är egentligen i Gol för att kartlägga staden i förberedelserna för det kommande anfallet. Hon har redan nu kartlagt det yttre försvaret och håller nu på att rita in var alla viktiga personer har sina hus.

Den enda i sällskapet som vet var borgmästaren bor är Coldernach. Han är egentligen misstänksam mot drakmänniskan men eftersom han har bråttom pekar han i alla fall åt vilken riktning som borgmästarens hus ligger. Därefter manar han på rollpersonerna och de lämnar Gol utan ytterligare förseningar.

Efter att Hazza Anouk har färdigställt sin karta ger hon sig i största hast söderut för att ansluta till Carangs huvudstyrka. Hon skrattat gott över hur lätt hon kunde göra kartan och hur lättlurade stadsborna var över hennes enkla lögner. Hazza får under inga omständigheter hamna i trubbel med rollpersonerna. Detta möte är endast till för att de ska få en föraning om vad som komma skall.

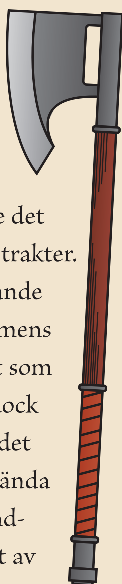


# 2. Resan västerut

Det lilla sällskapet stretade sig framåt i ösregnet efter den leriga vägen. Främst gick trollkarlen Coldernach som manade på de andra för tiden var knapp. I två dagar hade sällskapet hållt ett ursinnerligt tempo och de var redan många mil ifrån Gol. Vid kvällningen började det dåna från himmelen och en av äventyrarna frågade trollkarlen om det inte var dags att söka skydd för natten. Trollkarlen nickade bifallande och det dröjde inte länge förrän de såg en byggnad.

När sällskapet närmade sig byggnaden såg de alla att det var en av nidendomens ekekyrkor. Trollkarlen muttrade att de hade kommit fram till Sollidea, nidendomens nordligaste ekekyrka och att han inte under några omständigheter tänkte sätta sin fot innanför dess portar. De andra i sällskapet klagade högljutt men trollkarlen lät sig inte bevekas förrän en blixt träffade en gran knappt femtio steg ifrån dem. Då gav trollkarlen med sig och med huvudet på sin vandringsyxa knackade han på porten. *-Kom ihåg att mitt namn är Theron, bestiarien från Runvjiik,* viskade trollkarlen medan de väntade på att porten skulle öppnas.

### Vandringsyxa



Vandringsyxan är ett mäktigt vapen som dvärgarna tog med sig från underjorden när de började undersöka Ginnungagap. När dvärgarna stötte på de vilda skogsmänniskorna som levde i Svartliden dröjde det inte länge innan vapnet nådda civiliserade trakter. Under en period innan pendelyxans intågande var vandringsyxan populär bland nidendomens krigare. Till utseende ser vandringsyxan ut som en nerbantad tvåhandsyxa. Den används dock fortfarande med två händer men i yxhuvudet har man format ett hål så att man kan använda yxan som en vandringsstav. En normal vandringsyxa har ett huvud av järn och ett skaft av trä för att lätta på vapnets tyngd.

**Vapengrupp:** Tvåhandsfattade eggvapen. **Klass:** Medeltungt. **Material:** Järn. **Initiativmodifikation:** +4. **Längd:** 1,2 m. **Vikt:** 3 kg. **Brytvärde:** 16. **Stridshandlingar:** 2. **Skada:** 1T10 (ÖP 8-10) +3. **Värde:** 14 sm.

## Kvällsbön i Sollidea

När rollpersonerna knackar på dörren till Sollidea ekekyrka tar det en lång stund innan någonting händer. Slutligen öppnas porten av en gavlian som håller upp en oljelampa och tittar misstänksamt på rollpersonerna. Bakom gavlianen kan rollpersonerna skymta två stycken rortvakter med bistra miner. Gavlianen frågar vilka det är som knackar på porten denna sena timma och vad de vill. Coldernach har sakta rört sig bakåt och låter rollpersonerna sköta snacket.

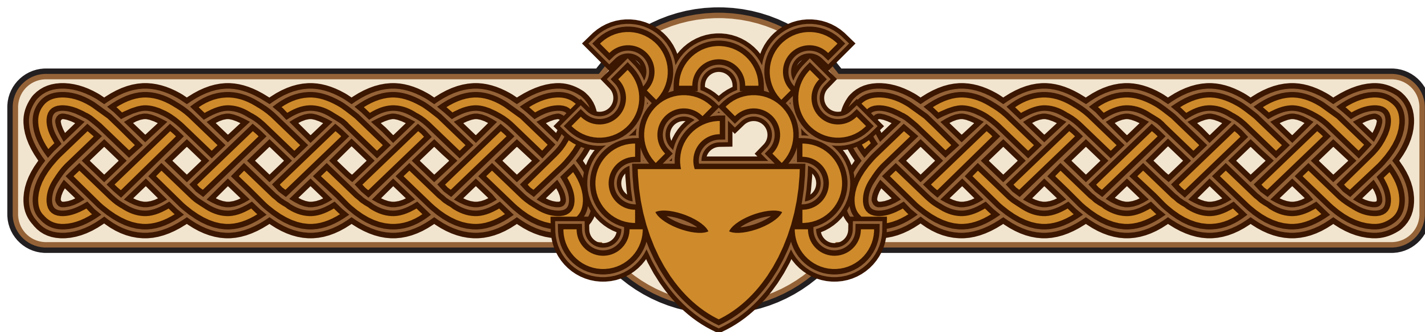
Rollpersonerna släpps in om de presenterar sig och om de har en bra anledning (att komma in från ovädret är en, att besöka altarrummet för att be är en annan). Trollkarlar och personer av annan tro än nidendomen bör inte visa detta för då riskerar de att inte bli insläppta. Är någon av rollpersonerna en gavlian kommer denna att hälsas som en broder/syster och eventuella problem löses med att denne går i god för de andra. Här uppe i vildaste Bysente är man inte lika hård på att följa alla de klosterregler som Ovus i all sin visdom förkunnat nere i Ervidden.

Rollpersonerna har precis kommit till kvällsbönen och om de vill får de vara med. Om någon absolut inte vill vara med (Coldernach är en av dem) får denne snällt vänta i porthuset. Givetvis måste alla vapen som inte är helgade också lämnas i porthuset.

När alla samlats i altarrummet börjar kvällsbönen. Först predikar storgavlianen Merowalan ur Siro Wertes fjärde bok Om kunskapens helgd, sedan följer en bön till Gave om fredligare tider. När bönen är avklarad sjunger man och fyra av gavlianerna utför en bönedans på podiumet längst fram i salen. Därefter tar en ny bön fart, den om nattlig frid för att sedan avsluta kvällen med att alla troende går fram till storgavlianen och får hans välsignelse. Den observante kan räkna gavlianerna under kvällsbönen till tjugotre varav tio är män och 13 är kvinnor. De fyra rortväktarna är alla män. Efter kvällsbönen meddelar storgavlianen att Theron och rollpersonerna är välkomna att äta sen kvällsvard med honom.

## Kvällsvard med storgavlianen

Storgavlianen Merowalan tar emot rollpersonerna och Coldernach i biblioteket. På ett bord finns det nybakat ljust



bröd med ost och skinka som serveras med uppfriskande källvatten. Merowalan låter sina gäster ta för sig av godsakerna medan han ger instruktioner till en rortväktare. Rortväktaren nickar förstående och går ut och stänger dörren efter sig. Kvar är endast Merowalan och hans gäster.

*»Storgavlianen satte sig på en stol vid bordet och tittade på sina gäster. Det var som om han försökte läsa deras tankar med sin genomträngande blick och en obehaglig tystnad spred sig i lokalen. Till slut tog han till orda:*

*-Jag har beordrat mina rortväktare att vakta utanför detta rum så att ingen oinbjuden kommer in och stör oss. Vad vi säger här i kväll kommer att stanna mellan oss. Normalt skulle jag inte bemödat mig att ta emot gäster så här sent men när jag fick syn på att det fanns en trollkarl bland er blev jag nyfiken. För det är väl Coldernach, den mittländske trollkarlen som sitter vid mitt bord?*

*Coldernach blev röd i ansiktet och alla kunde läsa i hans ögon att så var saken. Gavlianen skrattade.*

*-Oroa er inte, er hemlighet är säker med mig. Ni riskerar inte att hamna i någon eldgrop. Men jag kan läsa i era ögon att ni har någonting hemligt för er, att ni har något viktigt ärende att utföra. Är det inte så?«*

Storgavlianen spenderar resten av mötet med att förhöra rollpersonerna. Merowalan vill veta allt om vad de håller på med för även över gavlianen har en skugga lagt sig. Han vet att någonting hemskt är på väg att hända men han vet inte vad. Om rollpersonerna visar stor ärlighet kommer Merowalan att försöka hjälpa dem. Om inte kommer kvällen att sluta tidigt. Efter kvällsvarden visas rollpersonerna till några gästrum där de får spendera natten i lugn och ro.

**Rollpersonerna ljuger eller berättar ingenting av värde.**
Merowalan blir irriterad över vad han hör eller inte hör från rollpersonerna. Han tackar dem för att de ville äta kvällsvard med honom och lämnar rollpersonerna i vredesmod. Nästa morgon ser han till att de väcks i gryningen och blir utkastade från Sollidea. Merowalan är mycket besviken över att rollpersonerna inte visade honom någon ärlighet.

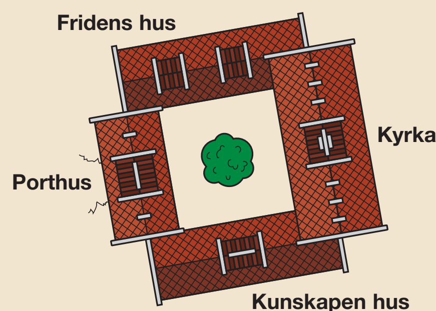
**Rollpersonerna berättar halva sanningen.**
Merowalan lyssnar intresserat på vad rollpersonerna har att säga. Han förstår att deras ärende måste utföras i största hemlighet och troligast kommer de att möta många faror. Om rollpersonerna är villiga kan han helga deras vapen. Merowalan kan bönen Helgat vapen (nivå II) med den skillnaden att varaktigheten förlängs till rollpersonernas nästa strid.

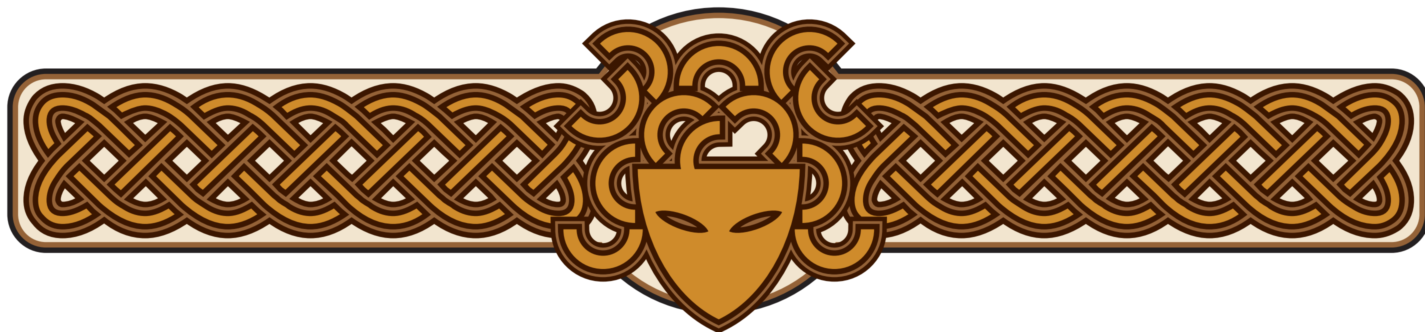
**Rollpersonerna berättar hela sanningen.**
Merowalan lyssnar mycket intresserat på vad rollpersonerna har att säga. Han ställer egna frågor och kommer med förslag. När gavlianen har fått höra om vålnaden, drömsynen, Beremond, Rafnablad och alferna nickar han förstående. Sedan reser han sig och hämtar Skymningssol, ett helgat halssmycke som det sägs att Belo Saote bar. Merowalan vet inte varför han överlämnar smycket men någonting inom honom säger att rollpersonerna behöver det mer än honom.

## Sollidea ekekyrka

Sollidea är en ekekyrka som byggdes för 67 år sedan av storgavlianen Beworgar Enöga. Beworgar var från Viranne och tyckte att även det nordligaste av Bysente behövde en riktig helgedom så att de troende kunde känna närhet till sin gud. Efter Berworgars död följde tre storgavlianer innan Merowalan tog över ledarskapet. Under hans ledning har ekekyrkan blomstrat och de riktigt troende i Sollideas närhet har tredubblats.

Sollidea ekekyrka är byggd helt i sten och består av fyra ihoplänkade byggnader med en gårdplan i mitten. På gårdsplanen växer en mäktig järnek som sträcker sina grenar mot skyn. Den finaste av de fyra byggnaderna är själva kyrkan som är väl underhållen. Här kan alla som vill visa sin vördnad till Gave utan att skämmas. Förutom själva kyrkan finns det i Sollidea ett bibliotek, en skrivsal, några arbetsrum, en gemensam matsal, en privat kammare åt storgavlianen, tolv dubbelrum som delas av gavlianerna och några gästrum.





## Skymningssol



Skymningssol eller Belos tredje öga som smycket också kallas är ett utsökt arbete tillverkat i guld. Guldet är format som solens strålar och i mitten finns en rubin som symboliserar solen. Det sägs att den legendariske hjälten Belo Saote alltid bar smycket när han kämpade mot ondskan och att den fyllde honom med mod och kraft.

Halssmycket är tillverkat i Viranne av mästersmeden Arill och helgat av Ovus själv. Smycket fyller vem som än bär det med mod mot mörkrets makter. Smycket gör så att bäraren inte kan få några skräckpoäng från odöda eller demoner.

## Svartliden närmar sig

Det hade varit fyra dagar sedan sällskapet lämnade Gol och det var en imponerande sträcka som de hade avverkat på så kort tid. *-15 mil,* sade trollkarlen Coldernach och nu skymtade de äntligen Svartliden framför sig.

*-I kväll ska vi äta gott,* förkunnade trollkarlen när de vek av åt höger och följde en upptrampad stig. Det tog inte lång tid förrän sällskapet skymtade en gård varifrån det lyste hemtrevligt.

## Bonden Rådstarks gård

Rollpersonerna har kommit fram till bonden Bomund Rådstarks gård. På gården bor det förutom Bomund hans husfru Aila, hans far Johrun (71 år) och de fem barnen Reimund (19 år), Moira (17 år), Arik (16 år), Trudi (12 år) och Briella (10 år). Alla på gården lever efter ostroseden och om nidendomens läror har de inte mycket gott att säga.

Bonden Rådstarks gård ligger bara någon kilometer från Svartliden och här känns civilisationen avlägsen. Runt gården löper en meterhög stenmur och utanför muren finns ett dike med spetsade pålar. Innanför muren vaktar två vargliknande hundar vid namn Klove och Ulve. Muren, diket och hundarna är visserligen inte mycket till skydd mot Svartlidens faror men har mer än en gång räddat familjen Rådstark från ovälkommet besök.

Vad rollpersonerna inte vet är att Bomund och Coldernach är gamla vänner. Under en tid i Bomunds ungdom äventyrade de tillsammans och överlevde många faror. När de nu träffar varandra efter så många år blir det ett kärt återseende. Den väldige Bomund tar trollkarlen i sina armar och lyfter upp honom i en kärleksfull björnkram. Därefter bjuds rollpersonerna in i långhuset för gille och skratt.

Under kvällen kommer förutom all god mat och dryck som serveras trollkarlen Coldernach att berätta för barnen om sina äventyr tillsammans med Bomund, gamle Johrun kommer att spela på sin luta och berätta kväden, barnen kommer att dansa klappdans och husfrun Aila kommer att sjunga en sång om den rastlöse vandraren Whote. Det blir en lång kväll i skrattets tecken.

Efter att alla barnen utom Reimund har gått och lagt sig tar dock kvällen en mörkare vändning. Bomund börjar berätta om sin oro och sina misstankar.

***»För några veckor sedan började det hända mystiska saker. Inte långt härifrån i Svartliden finns det en by där vilda skogsmänniskor bor. Det har alltid varit min strävan att leva i fred med dessa människor och jag har haft god kontakt med deras hövding Grimulf. De besöker mig ibland för att få hjälp med saker de själva inte kan lösa och jag inbjuds ibland till byn för att medla i stort och smått i göromål mellan skogsmänniskorna och bönderna som bor här i området.***

***För tre veckor sedan var jag inbjuden till byn men när jag kom fram fann jag den övergiven. Jag letade länge i trakten men det var som om skogsmänniskorna hade blivit slukade av marken. Eftersom jag inte kunde göra någonting åt saken återvände jag hem. Några dagar senare när jag höll på att plöja åkern hörde jag att förfärligt kraxande. Ovanför mitt huvud flög det flock efter flock av fåglar och det är som vi alla vet aldrig ett gott tecken. Det var som om Svartlidens alla fåglar flydde söderut i flykt från en namnlös fasa. Jag fruktar att en drake eller annat odjur är på väg mot Bysente. Vad tror ni om allt det här?«***

Bomund är mycket orolig över det inträffade. Coldernach vill inte spä på hans oro med tal om mäktiga vålnader och drömmar om Bysentes förstörelse. Trollkarlen försöker istället att muntra upp sin vän. Dock ger han en varning och förslår att Bomund höjer sin beredskap och börjar hålla vakt om natten. Man vet aldrig vad som kan komma ut från Svartlidens mörka skogar.

Efter samtalet med Bomund är timmen sen och han säger god natt. Rollpersonerna visas till ett gästrum med bekväma sängar och natten blir lugn och utan faror.



## In i Svartliden

Trollkarlen hade sagt att det skulle ta fem dagar att nå fram till Kuorpurova. Fem långa dagar genom Svartlidens mörka skogar var inget som någon i sällskapet såg fram emot. Dock var vissheten om att alfer fanns i dessa delar betryggande för de för ett oavbrutet krig mot trollen. Trollkarlen gick som vanligt först och banade väg. Det var som om han gick efter hemliga stigar som bara uppenbarade sig när han beträdde dem. Med trollkarlen i täten gick färden långt snabbare än någon kunnat önska sig.

## Träddemonen och Jungfrun i Älven

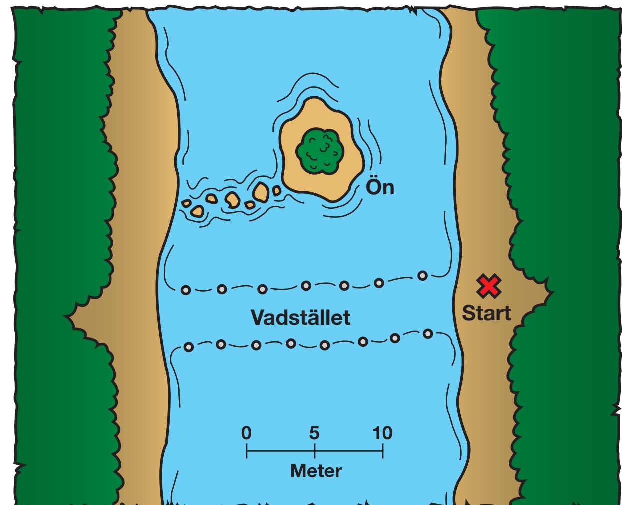
Den andra dagen i Svartliden når rollpersonerna under Coldernachs ledning fram till ett vadställe över en älv. Vattnet står dock högre än normalt och räcker ända upp till midjan. Till höger om vadstället cirka tio meter från stranden finns en liten ö med ett träd. Mellan ön och den bortre stranden sticker det upp stenar ur vattnet med jämna mellanrum och vem som helst kan se att om man bara kan ta sig till ön kan man torrskodd ta sig över till andra sidan.

Om någon får för sig att hoppa ner i vattnet kommer denna att träffas av ett våldsamt slag av något som liknar en jungfru av vatten. Slaget ger 1T10 i skada och slungar upp offret på stranden igen. Detta anfall kommer helt överraskande och kan inte pareras eller undvikas. Direkt efter slaget försvinner jungfrun ner i vattnet och ett fasansfullt kvinnoskratt kan höras.

Varelesn som attackerade rollpersonerna var en vattenundin och hon vill inte att någon passerar älven via vadstället. Givetvis ska rollpersonerna inte veta att det rör sig om en undin utan tro att de har att göra med en mäktig vattenande eller demon att göra.

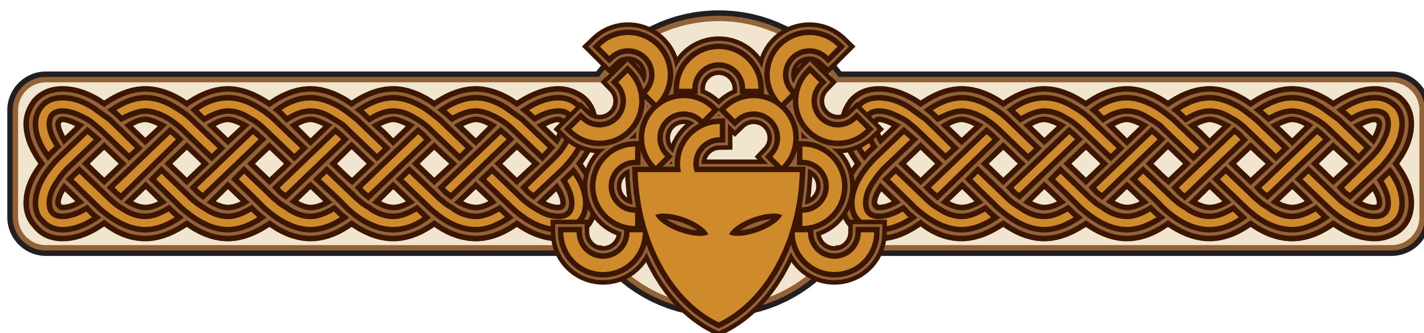
Det finns nu för rollpersonerna två uppenbara sätt att ta sig över älven. Det första sättet är att hoppa ner i vattnet och ta strid med vattenundinen. Det andra sättet är att på något sätt ta sig till ön och därefter använda sig av stenarna för att ta sig till andra sidan. Hur rollpersonerna tar sig till ön får de själva bestämma. Antingen kan de försöka fälla ett träd som får agera bro eller så kan de bygga en flotte. Om rollpersonerna har tillgång till en änterhake och ett rep kan de använda dessa för att ta sig över. Om rollpersonerna är riktigt korkade får Coldernach ta steget fram och använda besvärjelsen Kontrollera vatten. Vattnet kommer då att dela på sig och alla kan tryggt gå till ön. Vattenundinen kommer inte att anfalla om rollpersonerna försöker ta sig till ön.

### Karta 2 - Vadstället




Vad rollpersonerna inte vet är att trädet på ön är en träddemon. Det är demonen som kontrollerar vattenundinen och med hjälp av denna försöker demonen få rollpersonerna att ta sig till ön. När alla rollpersonerna och Coldernach väl har tagit sig till ön kommer demonen och vattenundinen att anfalla dem samtidigt. Dräps träddemonen dör också vattenundinen.





## Mot Ajanjäki

Det var dagen efter striden med den lömska träddemonen. Alla mindes med en rysning hur det fridsamma trädet på ön hade förvandlats till en blodtörstig demonvarelse. Kunde det finnas fler sådan träd i dessa trakter undrade sällskapet medan de banade väg genom ett större buskage. Vad kunde det finnas för andra faror som hotade i Svartlidens mörka skogar?

Känslan av att vara hotade avtog inte och till råga på allt började det regna. Coldernach svor över deras otur men sa att de inte fick söka skydd förrän vid kvällningen. Om de hade tur skulle de hinna fram till Ajanjäkis ruiner där det skulle finnas gott om skydd för väder och vind.

## Ajanjäkis ruiner

Vid kvällningen den tredje dagen når rollpersonerna till Ajanjäkis ruiner. Ajanjäki var en gång i tiden ett mäktigt torn beläget vid en vacker sjö. Tornet förstördes dock av gråtroll under slutet av profetens tidsålder. Coldernach kan berätta mycket om tornets bakgrund och hur det förstördes. Han känner sig trygg i dessa alftrakter och det märks att han är tillfreds med att övernatta i ruinerna. Av tornet återstår bara de två nedersta våningarna och varav den översta saknar tak. På marknivån finns det dock tillräckligt med plats och skydd för att tio personer inte ska behöva oroa sig för väder och vind.



Efter att rollpersonerna har ätit kvällsmat ökar regnet i intensitet till ett kraftigt skyfall. De är alla glada att vara under tak och tycker synd om de som måste vistas utomhus i detta oväder.

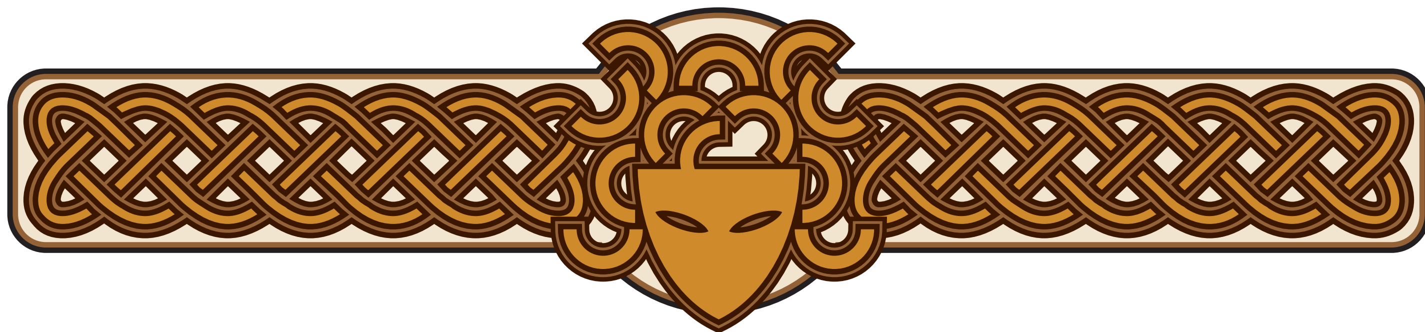
Om rollpersonerna inte har satt ut en vakt kommer de att bli tagna med överraskning när det plötsligt står en blöt skogsman i dörröppningen. Kanske misstar sig rollpersonerna och tror att skogsmannen är där för att dräpa dem och går till anfall mot honom utan att fråga. Skogsmannen är dock inte där i onda avsikter utan söker endast skydd för ovädret för sig själv, sin kvinna och sitt barn.

Om rollpersonerna tar sig tid att prata med skogsmannen kommer de att märka att han är fredlig. Skogsmannen presenterar sig själv som Dalke. Kvinnans namn är Vanora och barnet heter Barek och är 7 år gammal. Allt de vill är att få övernatta i tornet och Dalke erbjuder sig även att hålla ett vaktpass om rollpersonerna låter dem stanna.

Nekar rollpersonerna Dalke och hans familj tillträde till tornet kommer de sorgset att skaka på sina huvuden för att sedan återvända till den mörka skogen. Bara hjärtlösa rollpersoner kan tvinga ut familjen i ovädret igen.

Frågar rollpersonerna Coldernach vad han tycker nickar han bifallande åt skogsmannens begäran. Rollpersonerna märker snabbt att de tre skogmänniskorna verkar nervösa som om de bar på en hemlighet som de inte vill berätta. Det krävs ett lyckat mycket svårt (-3) Språkslag för att övertala skogsmannen att berätta vad som står på. Det är ingen idé att tilltala kvinnan eller barnet för Dalke har sagt till dem att inte tala till främlingar utan hans tillåtelse. Om slaget misslyckas ber Dalke rollpersonerna att inte snoka i affärer som inte berör dem. Om slaget lyckas berättar han dock följande historia:

***»För ungefär två veckor sedan kom hövdingen i vår by tillbaka från en längre resa som han företagit sig. Han berättade då att en ny mäktig härförare hade rest sig bland skogsmänniskorna i väster och att tiden nu var inne för ett plundringståg mot Bysente. Alla stridsdugliga män i byn skulle omedelbart hämta sina vapen och göra sig redo för avfärd tidigt dagen därpå. Men jag som inte är en krigare ville inte att min son skulle växa upp utan far så därför smög jag iväg under natten med min kvinna och mitt barn. Vi är nu på väg norrut till Vanoras stam där vi hoppas kunna finna en fristad från det kommande kriget.«***



Om rollpersonerna frågar vem den mäktige härföraren är säger Dalke att han inte vet vem det är. Det enda han vet är att härföraren kallar sig för Carnag och sägs samla ihop alla stridsdugliga män mellen Bysente och Jarngand under sin fana.

## Barek i knipa

Tidigt nästa morgon slutar det att regna och en underbar morgonsol reser sig från öster. Solens strålar värmar snabbt upp rollpersonernas småfrusna kroppar och Coldernach får hjälp av Dalke med att tillreda frukosten. Dalkes son Barek är glad och de kan alla höra hur han leker vid stranden. Helt plötsligt hörs det dock ett plums och inget ljud kommer från Barek.

Undersöker rollpersonerna vad som hänt så märker de att Barek har trillat i vattnet från en klippa och håller på att drunkna. Dalke och Vanora skriker förtvivlat på hjälp eftersom ingen av dem kan simma. Innan någon av rollpersonerna har hunnit ner i vattnet har Barek försvunnit under ytan.

För att kunna rädda Barek måste någon som har fördjupningen Simma lyckas med ett Rörlighetsslag. Misslyckas detta slag kommer Bareks livlösa kropp att flyta upp till ytan två minuter senare. Om någon däremot lyckas med slaget har denne lyckats dra upp Barek från den mörka sjön. Dock är pojken medvetslös och Coldernach konstaterar att han har svalt mycket vatten. För att överleva behöver Barek hjärt- och lungräddning. Bara en rollperson får försöka och denne måste lyckas med ett Läkekonstslag.

Misslyckas rollpersonerna att rädda Barek kommer Dalke att med tårar i ögonen ta Barek i sin famn. Sedan försvinner han och Vanora in i skogen och rollpersonerna kommer aldrig att se dem igen.

Lyckas rollpersonerna däremot att rädda Barek kommer Vanora att kasta sig om sin son och överösa honom med pussar. Dalke kommer att bli mycket tacksam och överlämnar en vackert snidad visselpipa av björnben till den som utförde hjärt- och lungräddningen. Förutom det höga ljudet som visselpipan avger kan den också användas för att skrämma iväg björnar. Rent regeltekniskt måste en björn lyckas med ett normalt situationsslag för att inte fly när den hör visselpipan. Om rollpersonerna inte fick reda på Dalkes hemlighet under gårdagskvällen berättar han den nu om rollpersonerna frågar.

### Ajanjäki

Tornet Ajanjäki byggdes av alferna i början av profetens tidsålder. De byggde tornet som skydd mot Svartlidens faror och för att alferna som färdades i dessa trakter skulle ha en fristad där de kunde vila och återhämta sig. Dock var tornet en ständig nagel i ögat på gråtrollen eftersom alferna som levde här alltid anföll troll som färdades i dessa trakter. En dag fick gråtrollet Hurdaveck nog och begav sig iväg till de sotiga bergen där han lyckade samla ihop många trollstammer.

Långt senare en sen och mulen höstkväll gick Hurdaveck och hans armé till anfall. I ett tidigt skede lyckades de forcera den kraftiga ekdörren och därmed var i princip striden över. Gråtrollen dräpte alla alfer de kunde finna och sedan rev de stora delar av tornet som därefter lämnades åt sitt öde. Trots att gråtrollen hade lyckats förstöra Ajanjäki var det ändå alferna som skulle få det sista skrattet för de få som överlevde anfallet begav sig norrut och byggde Kuorpurova som med tiden skulle bli en ännu större nagel i ögat än vad Ajanjäki någonsin varit.



## Gråtrollen

Mitt på dagen den fjärde dagen rollpersonerna är i Svartleden kommer de att höra röster framför sig i skogen. Det går inte att ta miste på att rösterna kommer från troll och de verkar diskutera högljutt över något.

Om rollpersonerna smyger sig närmare kommer de fram till en stor sten och kikar de runt stenen ser de tre gråtroll som är samlade i en cirkel. Gråtrollen är på väg att ansluta sig till Carnags trupper men har gått vilse och är nu osäkra åt vilket håll de ska gå. Trollen skyller på varandra och kallar varandra namn. Till slut ger ett av trollen de andra två varsin örfil och därefter vandrar de alla söderut utan att märka att rollpersonerna och Coldernach gömde sig bakom stenen.

Om rollpersonerna gör sin närvaro känd för trollen kommer de att dra sina vapen och nervöst fråga vad rollpersonerna vill. Om ingen gör något hotfullt försöker de att smita in i skogen. Gråtrollen vill i detta läge inte kämpa mot rollpersonerna men blir de anfallna kommer de att försvara sig. Av gråtrollen är två av typ A och en av typ B.



# 3. Kuorpurova

I två dagar hade det varit vackert väder och nu närmade sig sällskapet Kuorpurova. Den vildväxta granskogen hade sakta övergått till en vacker lövskog där bladen glödde i guld och grönt. Coldernach hade beordrat att ingen fick bära sina vapen i hand för detta kunde kanske misstolkas som att de beträdde skogen i fientliga avsikter.

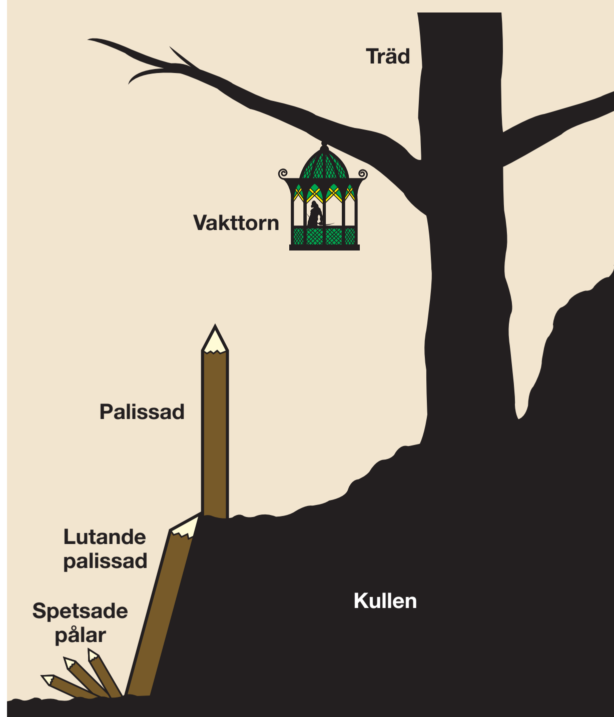
Sällskapet hade inte vandrat långt in i lövskogen när det plötsligt visslade till vid sidan om dem. Någon hade skjutit iväg en pil mot dem och den satt nu fastnaglad i en stubbe.

-*Rör inte en fena,* viskade trollkarlen när ytteligare en pil visslade till och träffade marken mellan fötterna på en av äventyrarna.

Tyst försökte sällskapet avgöra varifrån pilarna kom ifrån men de såg ingenting. Plötsligt började marken runt omkring dem att rör på sig och de var snabbt omringade av ett tiotal alfer beväpnade till tänderna. Alferna hade varit gömda alldeles brevid dem och de hade ändå inte upptäckt dem.

### Kuorpurovas palissad

Korpikallaalferna har omringat hela Kuorpurova med en genialisk 20 meter hög dubbelpalissad. För att försvåra ännu mer för angripare har man även placerat ut spetsade pålar på utsidan av palissaden. Hela området övervakas från små vakttorn som hänger från starka grenar på träden närmast palissaden. Från vakttornen kan alferna på långt avstånd se om någon närmar sig Kuorpurova. Om det är främlingar använder sig vakterna av horn för att varna befolkningen.




## Gränsvakterna

Sent på eftermiddagen två dagar efter att rollpersonerna övernattade i Ajanjäki kommer de fram till en gyllene och grön lövskog. Träden bildar en tydlig gräns där det vilda Svartliden slutar och det fagra Kuorpurova börjar. Gränsen är också en varning till alla att de nu passerar in på alfernas område och troll och skogsmänniskor skyr den som pesten.

Rollpersonerna hinner inte långt in innan de omringas av alfer. Vad de inte vet är att en av alfernas spanare fick syn på dem långt innan de tog sig in lövskogen. Denne spanare ilade snabbt efter förstärkning och när rollpersonerna klev in i lövskogen var de redo att möta dem.

Om rollpersonerna inte gör några hotfulla rörelser kommer gränsvakternas ledare Vallatomo och att fråga vilka de är och vad de har för ärende i alfernas förbjudna skog.

Trollkarlen Coldernach kommer i förtroendeingivande ordalag presentera sig själv och rollpersonerna för alfen.

***»Jag och min vänner har rest långt under kort tid för vårt ärende är av högsta vikt. Dessutom måste det utföras i största tysthet för fienden är mäktig. Vi har inte tid att diskutera detaljer med er mäster gränsvakt. Ta oss omedelbart till era härskare för jag trollkarlen Coldernach har deras gunst.«***

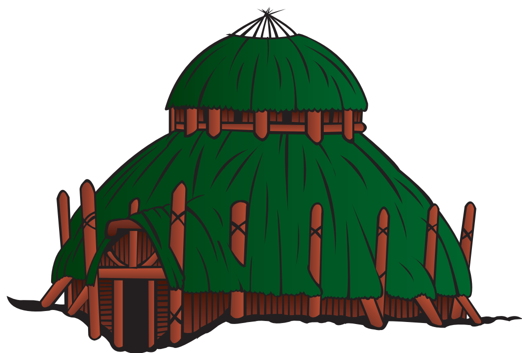
Efter Coldernachs anförande kan de se att Vallatomo inte riktigt vet vad han ska göra. I sitt inre brottas han med om han ska försvara skogen mot oinbjudna inkräktare eller om han ska bjuda in dem som välkomna gäster. Till slut bestämmer han sig dock för att ta dem alla till Kourpurova under förutsättning att de låter avväpna sig. Han är dock



orolig, för om främlingarna har mäktiga fiender kan det tänkas att de har följt efter dem till lövskogen. Innan han och fem av gränsvakterna eskorterar rollpersonerna genom skogen beordrar han de fem kvarvarande att vara extra vaksamma mot fienden som kan finnas i närheten.

## Kuorpurova

Från gränsen till Kuorpurova tar det tre timmar att gå och skogen blir bara vackrare när man närmar sig de centrala delarna. Det har redan hunnit bli mörkt när rollpersonerna och deras eskort når fram till Kuorpurova som ligger på toppen av en stor kulle. Hela kullen är omsluten av en 20 meter hög stockpalissad. Rollpersonerna förs genom den enda porten i palissaden och uppför en stig som slingrar sig uppför kullen. Överallt på kullen finns märkliga byggnader. De verkar vara en märklig hybrid mellan hus och hydda. Helt klart av alfiskt ursprung. Rollpersonerna förs upp på toppen av kullen där det största av dessa hyddhus finns.



Vallatomo går först in i hyddhuset medan rollpersonerna får vänta utanför. Några minuter senare kommer han ut igen och bjuder dem alla att stiga in. Trollkarlen Coldernach stiger med säkra steg först in i hyddhuset.

Hela den nedre våningen består av ett enda stort rum med många pelare som håller upp taket och övervåningen. I mitten av rummet finns en eldstad och efter väggarna hänger vackra broderier om alfernas liv. I den bortre änden av rummet finns två troner och uthuggna ur varsit stycke trä. På tronerna sitter Jokaro och Pilvia, härskaren och härskarinnan av Kuorpurova. De reser sig vördnadsfullt och hälsar sina gäster välkomna.

Efter att alla har presenterat sig för varandra och mat har serverats börjar trollkarlen Coldernach att berätta hela historien från början till slut för de båda alferna. Han berättar också om hur han fann rollpersonerna på värdshuset och deras långa resa till Kuorpurova. Rollpersonerna får gärna deltaga i samtalet och komma med egna kommentarer. Efter samtalet säger Jokaro:

***»Ni har färdats långt och länge tappra äventyrare. Dock får ni inte vila än. Inte om ni vill finna Rafnablad. Denna uppgift är inte för Coldernach att utföra utan ni andra måste göra det. Följ med mig om ni fortfarande har mod i era hjärtan.«***

Trollkarlen tittar förvånat på Jokaro och får av Pilvia en betryggande nick. Coldernach stannar kvar medan Jokaro leder rollpersonerna ut ur hyddhuset. Utanför huset tänder han en fackla och börjar gå nedför en liten stig.

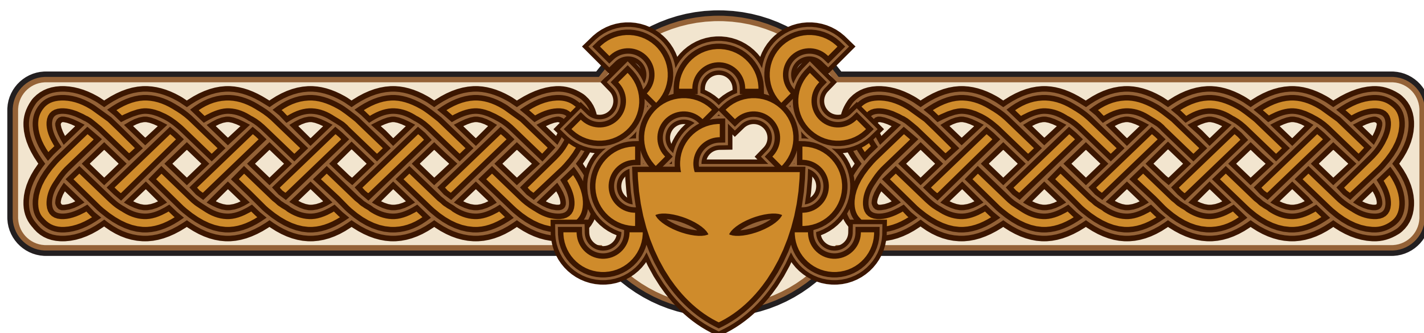
## Den förtrollade gläntan

Jokaro leder rollpersonerna till en liten glänta. Runt gläntan står kraftiga järnekar nästan som en mur som ska hålla nyfikna och oinbjudna borta från platsen. Jokaro ger facklan till en av rollpersonerna och säger att de ska vänta. Därefter går han uppför stigen igen och lämnar rollpersonerna åt sitt öde. På en lång stund händer ingenting och det känns som om gläntan blir mindre för varje minut som går. Tänk också på att rollpersonerna inte har fått tillbaka sina vapen än. Plötsligt känner alla rollpersonerna att det är något som söker igenom deras tankar. Det är yggdrasen i den största av järnekarna som använder sin förmåga Känna fientlighet.

Det är på grund av yggdrasen som Coldernach inte fick följa med till gläntan. För många år sedan när trollkarlen fortfarande var ung sökte han efter förbjuden kunskap i sin kamp mot ondskan. Dock vägrade yggdrasen att besvara hans frågor och i ungdomlig frustration högg trollkarlen sin vandringsyxa in i stammen på yggdrasens stam. Hade det inte varit för att alferna kom till undsättning hade nog yggdrasen i vredesmod kvävt Coldernach med sina rötter som straff. Sedan den dagen har dock yggdrasen haft ett ont öga till trollkarlen.

Om yggdrasen känner någon fientlighet (spelledaren avgör) från någon av rollpersonerna kommer denne inte att släppas in i skattkammaren.

Om yggdrasen inte känner någon fientlighet från någon av rollpersonerna kommer den att sära på sina knotiga rötter och öppna upp en mörk håla under järneken. Bara de som inte är ”fientliga” kan krypa in i hålan.



## Skattkammaren

För att ta sig in i skattkammaren måste man först krypa genom en fem meter lång jordtunnel som är väldigt trång. Jordtunneln lutar snett nedåt och det hela är klart en klaustrofobisk upplevelse. När man väl har tagit sig igenom tunneln kommer man in i förkammaren. Tänk på att skattkammaren saknar ljus så rollpersonerna måste ta med sig en ljuskälla om de vill se något.

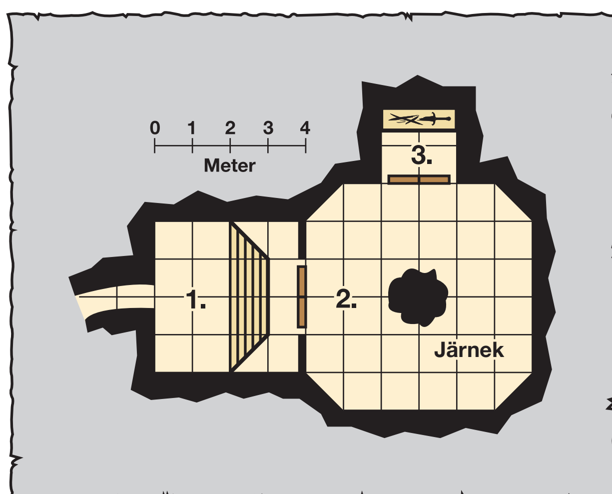
### 1. Förkammare

Förkammaren är ett 4x4 meter stort rum med en bred trappa som leder nedåt. Väggarna i rummet är av sten och är dekorerade med alfiska mönster och tecken. På den bortre väggen finns en dubbeldörr som är låst. På dubbeldörren finns det något skrivet med alfiska bokstäver och det krävs att någon har fördjupningen Läsa och skriva (eika) för att tyda texten som lyder:

*Den enslige gör sig icke besvär*
*Bara vänskap kan öppna dörrarna*
*som Mikkalaino skapade*

På både dörrarna finns också en fördjupning formade som handavtryck. På den vänstra dörren ett avtryck för vänsterhanden och på den högra dörren för högerhanden. För att öppna dörrarna måste två olika personer stoppa sina händer i vardera fördjupning. Om en ensam person stoppar händerna i båda fördjupningar kommer denne att få en kraftig stöt som ger 1T10 (ÖP 10) i skada.

## Karta 3 - Skattkammaren




### 2. Järnekens kammare

Detta rum är 6x6 meter stort med en dubbeldörr på den vänstra väggen. I mitten av rummet står en svart och förvriden järnek med många håligheter och gömmor. Järneken är mycket gammal och så stor att den växer igenom taket. Framför järneken sitter en mystiskt kortväxt varelse med långt skägg och slutna ögon. Det verkar som om varelsen mediterar eller sover. Om någon berör varelsen vaknar den och slår upp sina mörka ögon. Varelsen som är helt naken ser sig förvirrat omkring och reser sig upp med hjälp av en käpp som den haft i knät. När varelsen vaknat till tilltalar den rollpersonerna.

***»Ni har väckt Jaustur ur sin vila. Ni måste därför vara här för Rafnablad men bara den utvalde som har gudarnas gunst kan finna nyckeln som öppnar dörrarna. Ni måste pröva lyckan hos demonen i järneken. I järneken finns tio öppningar. Djupt nere i en av öppningarna finns nyckeln men samtidigt får ni en varning. I en av öppningarna bor demonen vars sting har fällt mången som prövat lyckan.«***

Efter talet går varelsen som tydligen heter Jaustur till järneken och slår på den med sin käpp och strax därefter hörs ett demoniskt läte från eken.

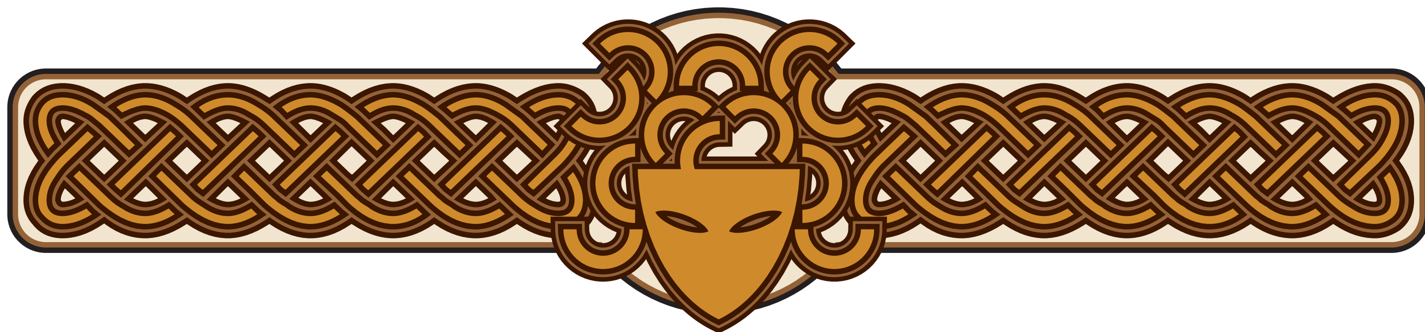
Undersöker någon dubbeldörren hittar man mycket riktigt ett nyckelhål. Försöker någon att dyrka upp dörren måste denne lyckas med ett extremt svårt (-10) Lönndomsslag för att öppna den.

Om rollpersonerna inte får upp dörren måste de pröva lyckan med demonen i järneken. För varje hål som en rollperson stoppar ner handen i ska spelledaren slå ett slag på denna tabell.

#### Håltabell

| 1T20 | |
|---|---|
| 1-2. | Demonen |
| 3-18. | Hålet är tomt |
| 19-20. | Nyckeln |

Om någon av rollpersonerna som stoppar ner handen i ett hål har ett exceptionellt karaktärsdrag SPI får denne dra av eller lägga till sin situationsmodifikation på första slaget. Observera att detta gäller bara på det första slaget. Skulle rollpersonerna inte ha hittat nyckeln efter att ha testat nio



hål så finns den i det tionde. Det är alltså möjligt för rollpersonerna att testa alla hålen utan att stöta på demonen.

Om någon av rollpersonerna stoppar ner handen i hålet med demonen kommer denna att känna ett vasst sting i handen (1 kroppspoäng i skada) och drabbas av ett demongift. Demonen i trädet går inte att komma åt.

## Demongift

**Typ:** Gift. **Styrka:** 2. **Varaktighet:** 1 timmar.

**Lindrig verkan:**
Offret hallucinerar om demoner som jagar honom. Skräckfaktor 1T10.

**Måttlig verkan:**
Offret hallucinerar om demoner som som anfaller honom. Skräckfaktor 1T10 (ÖP 10).

**Ansenlig verkan:**
Offret hallucinerar om demoner som sliter av armar och ben på denne och sedan förtär dem.
Skräckfaktor 1T10 (ÖP 9-10).

**Fullständig verkan:** Offret hallucinerar om ragnarök. Trudvang öppnar sig och alla demoner i Blotheim tar sig ut ur hålet för att förstöra världen.
Skräckfaktor 1T10 (ÖP 8-10).

### 3. Skattkammaren

Skattkammaren är ett 2x2 meter stort rum. I bortre änden av rummet finns ett altare och på altaret ligger bitarna av Rafnablad. Efter att rollpersonerna har samlat ihop delarna och gör sig redo för att lämna rummet vänder sig Jaustur till dem och säger att hans tid som Rafnablads väktare är över. Därefter slår han i sin käpp i marken och försvinner i en ljusstråle som bländar rollpersonerna. Jaustur är borta för evigt och allt rollpersonerna kan göra är att lämna den mörka kammaren.  Tänk på att förgiftade personer kan vara svåra att få med sig ut genom hålet.

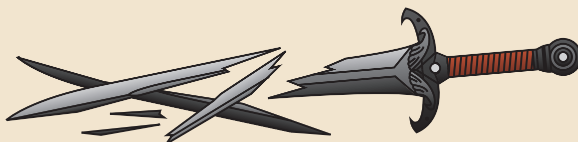
## Rafnablad

Rafnablad var Beremonds svarta svärd och smiddes av dvärgarna i Tvologoya. Smederna hade funnit det mycket märkligt att smida ett vapen vars öde det var att bäras av en människa men eiglethulen var helt säker på sin sak. Rafnablad skulle bäras av en människa vars öde ännu var oskrivet. Länge arbetade dvärgarna i sina smedjor med den svarta mitrakan och deras stolthet förbjöd dem att tillverka något annat än det perfekta vapnet.

Långt senare sökte Beremond upp dvärgarna och till sin förvåning öppnade de sin skattkammare och tog fram Rafnablad som hade väntat på honom i 200 år. Med ett löfte om att återlämna svärdet när han använt det färdigt gav sig Beremond iväg mot sitt öde. Med sig hade Beremond ett följe av alfer och även säger vissa Rafner, den mytomspunna korpen som alltid tycktes dyka upp när det väntades stordåd.

På ett fält långt i norr mötte Beremond en fasansfull ioi. Med mod i hjärta och Rafnablad i sin hand gick han till anfall mot urtidsdemonen. Det blev en vild strid som slutade med att Beremond stötte Rafnablad i ioins hjärta. När demonen föll bröts Rafnablad och Beremond krossades av vikten från sin fiende.

Det var med stor sorg som alferna begravde Beremond på den plats som senare fick namnet Beremonds stenar. Bitarna från Rafnablad tog de med sig till sitt hem i Svartliden. I alfernas hemligaste skattkammare förvarades bitarna och en väktare utsågs som skulle vakta dem från att hamna i orätta händer.



## Jaustur

Vad Jaustur är för en sorts varelse är det ingen som vet. Kanske är han en naturande eller en serguront, kanske tillhör han bysarnas mystiska släkte. Hur det än är med den saken så måste Jaustur tillhöra ett seglivat släkte. För i tusentals år har han vaktat bitarna av Rafnablad. Tålmodigt har han väntat på att någon som är värdig ska hämta svärdet och därmed befria honom från hans börda.

Mot rollpersonerna uppträder han vänligt och belevrat. Dock verkar han vara smått galen för hans ansikte rycker ibland till okontrollerat och han talar om sig själv i tredje person. Om rollpersonerna frågar kan Jaustur berätta mycktet om Rafnablad.





## Pilvias gåvor

När rollpersonerna kommer ut från skattkammaren väntar Vallatomo på dem. Han berättar att Jokaro, Pilvia och Coldernach väntar på dem i hyddhuset. Eventuellt förgiftade rollpersoner förs till en annat hyddhus där denne får vila ut (om denna kan).

Väl tillbaka i hyddstugan gratulerar Coldernach dem för att de hittade Rafnablad och ber att få titta på bitarna. Efter en noggrann inspektion säger han att sammanfogningen av bitarna ligger över alfernas förmåga. De måste omedelbart bege sig till de sotiga bergen för att uppsöka dvärgarna som lever där. Endast de kan sammanfoga Rafnablad till sin forna glans. Samtidigt ber han den av rollpersonerna som är den främste krigaren (alternativt är bäst på att hantera tvåhandssvärd) att vara bärare av Rafnablad. Accepterar denne sin roll som bärare lämnas bitarna över till denne.

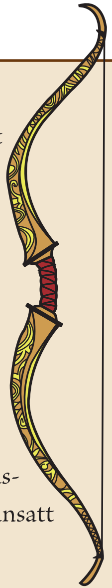
Efter att den utvalde bäraren stoppat undan svärdet får rollpersonerna också tillbaka sina vapen. Pilvia berättar att rollpersonerna och Coldernach har en lång och farlig väg framför sig och därför vill hon överlämna några gåvor till dem. Pilvia klappar i händerna och genast kommer några tjänarinnor in bärandes på olika gåvor. Alla rollpersoner får en gåva. Spelledaren väljer själv vilka gåvor hon utdelar och till vem som får dem.

Efter att gåvorna har delats ut så blir rollpersonerna visade till ett hyddhus som har blivit iordningsatt för dem. I hyddhuset finner rollpersonerna enkla sängar med varma filtar och tjocka kuddar. När alla har lagt sig kan de höra tonerna från en flöjt som spelar en melodi som försätter dem i djup sömn.

### Gåvorna

Pilvias gåvor är alla tillverkade av alferna och är mästertillverkade. Pilvia delar bara ut en gåva till varje rollperson. Gåvorna bör någorlunda återspegla de olika rollpersonernas karaktär. Exempelvis bör en jägare få den sammansatta bågen och en helare kan få den läkande drycken. Flera rollpersoner kan få samma gåva om spelledaren tycker det är lämpligt. Är rollpersonerna svaga kan spelledaren dela ut flera gåvor så att de har en större chans att klara av äventyret. Det finns dock bara en sammansatt båge och ett alfarkahorn att dela ut. Alfmantlarna och de läkande dryckerna är tre till antalet och det finns obegränsat antal färdbröd.

### Nuolikari - Sammansatt båge



Nuolikari är en mästertillverkad sammansatt båge tillverkad av idegran, senor och hornlameller. Bågen är ett mycket elegant vapen dekorerad med alfiska mönster och tecken.
**Kort distans:** 2-200 m.
**Lång distans:** 200+(FVx15)
**Skada:** 1T10 (ÖP 8-10) +4. **PV:** 5/3.
**Övrigt:** Den sammansatta bågen har egenskaperna Precision och Snabbhet. Eftersom den är mästertillverkad ger den även +3 stridspoäng. Övriga värden som en normal sammansatt båge. Koger med 20 pilar medföljer i gåvan.

### Joahuntu - Alfmantel

Joahuntu betyder nattslöja på alfernas språk. Mantlarna är gröngråa till färgen och dekorerade med avancerade lövmönster och stjärnor. Den som bär en alfmantel får +5 i färdighetsvärde när denne försöker Gömma sig.

### Kultatorvi - Alfarkahorn

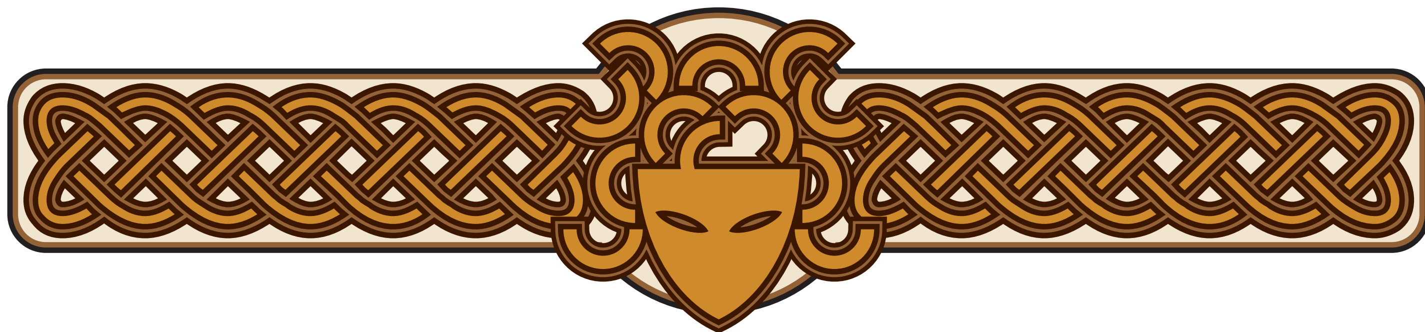
Ett mästertillverkat horn i alfarka med silverbeslag. Dekorerad med alfiska lövmönster och stjärnor i guld. Blåser man i hornet innan strid drabbas alla fiender som hör hornet av fruktan. Fienderna har därför -3 stridspoäng den första stridsronden de deltager i striden.

### Paranjuoma - Läkande dryck

Tre doser läkande dryck i en vacker silverplunta med alfiska lövmönster och stjärnor.
**Typ:** Helande. **Styrka:** 1. **Varaktighet:** 1 stridsrond.
**Lindrig verkan:** Läker 1T3 kroppspoäng.
**Måttlig verkan:** Läker 1T6 kroppspoäng.
**Ansenlig verkan:** Läker 1T10 kroppspoäng.
**Fullständig verkan:** Läker 1T10+3 kroppspoäng.

### Matkaleipä - Färdbröd

Tolv stycken alfiska brödkakor förpackade i en vacker duk med mönster av blå blommor. Ett färdbröd motsvarar en halv dagsranson mat. Äter någon mer än två bröd på en dag och misslyckas med ett normalt situationslag Fysik drabbas denne av magknip. FV -1 på allt denne tar sig för i 1T6+3 timmar.



## Stormningen av Kuorpurova

Tidigt nästa morgon vaknar rollpersonerna av att de hör alfiska horn ljuda genom byn. Av den uppståndelse som uppstår förstår de att det är en varningsignal som de hör. Efter att rollpersonerna har tagit på sig sina kläder och sin utrustning blir de kallade till Jokaro och Pilvia av Vallatomo. När de kommer till hyddhuset ser de Jokaro, Pilvia, Coldernach, Vallatomo och tre för dem okända alfer stå runt ett bord diskuterandes över en karta.

***»Jokaro pekade på kartan och frågade, ”Hur många sa spanarna att trollen var?”***

***Vallatomo svarade, ”Minst 2.000 man stark, mestadels gråtroll men även ett hundratal skogstroll.”***

***”Mot en sådan styrka kan vi inte försvara Kuorpurova utan stora förluster, hur många stridsdugliga män har vi?”***

***”218 stridsdugliga krigare om man räknar med mig, de flesta håller dock fortfarande på att beväpna sig eller är på väg in från våra ytterområden. Vi kommer inte att hinna göra ett överraskningsanfall innan de når fram.”***

***”Det var illa, mycket illa.” Jokaro tog sig för pannan, han hade ett svårt beslut att fatta. Till slut reste han sig med rak rygg och meddelade sitt beslut, ”Vi måste evakuera byn, Pilvia min kära, skulle du leda vårt folk i säkerhet?”***

***Jokaro vände sig mot sin fru.***

***”Om du ber mig min herre”, svarade Pilvia.***

***”Gott, då är det bestämt, du leder våra kvinnor, barn och de få krigare som jag kan avvara mot norr och söker skydd hos våra fränder som finns där. Jag stannar kvar och leder försvaret. Med lite tur kanske de inte kan penetrera vårt yttre försvar.”***

***Jokaro vände sig mot Vallatomo som såg bekymrad ut.***

***”Vad är det som oroar dig, är du orolig att trollen kommer att kunna ta sig in i byn?”***

***”Det är inte det herre. Våra spanare säger att med trollen red en svartklädd ryttare. De kunde inte se vem det var men de kunde känna en uråldrig ondska utstråla från mannen. Jag anar att den ryttaren kan vålla oss stora problem?”***

***För första gången yttrade sig Coldernach som stått tyst och lyssnat på vad de andra hade att säga, ”Jag fruktar att ryttaren är den man som jag förebådade skulle komma. Han som bara kan besegras med Rafnablad. Nu är det försent för att få svärdet ihopsmidet igen. Vi ska stanna kvar och göra vårt yttersta för att försvara Kuorpurova.”***

***”Nej min vän”, svarade Jokaro. ”Om profetian stämmer kan denna man bara besegras med Rafnablad. Ni måste göra det gudarna har utsett er att göra. Ni ska bege er till dvärgarna och få vapnet ihopsmidet igen. Det finns ingenting ni skulle kunna göra här som vi själva inte skulle klara av. Gå nu och tänk inte mer på oss. Vi ska uppehålla fienden länge nog så att ni kan komma undan.”***

***Med de orden vände sig trollkarlen mot äventyrarna och de gick utan att säga ett ord till varandra.***

Som rollpersonerna förstår måste de fly från Kuorpurova innan trollarmén kommer fram. Om någon insisterar på att stanna kvar och kriga mot trollen får spelledaren brodera ut hur den striden utvecklar sig. I korthet kommer trollen att skjuta eldpilar mot byn och de flesta hyddhus kommer att fatta eld. Dock kommer de inte att kunna penetrera palissaden denna första dag. Det är de alfiska bågskyttarna alldeles för skickliga för att de ska låta det hända. Efter den första dagens stridigheter kommer trollen att belägra Kuorpurova. De börjar bygga långa stegar, murbräckor och även rullande krigstorn. Striden kommer att bli lång och oviss.

### De ylande ulvarna

**Befälhavare:** Carnag och gråtrollet Rugghugge.
**Trupper:** 1.700 gråtroll (varav 300 bågskyttar). 300 skogstroll.

De ylande ulvarna leds av Carnag själv när armén anfaller Kouorpurova. Anledningen till att Carnag anfaller är den att han tror att det kan finnas upp till 1.000 hårdföra alfkrigare i byn som kan bli en obehaglig överraskning ifall de ställer sig på Bysenternas sida. Därför har han beslutat sig för att eliminera denna risk genom att utföra ett förebyggande anfall.

Dock går striden mot alferna allt annat än bra och efter tio dagar av misslyckade anfall besluter sig Carnag för att belägra byn och använda hungern som främsta vapen.

Carnag lämnar över befälet till sin andre man, gråtrollet Rugghugge, som får hålla ställningarna tills han återvänder. Själv rider Carnag till Gneda och ansluter sig till huvudstyrkan för att leda anfallet mot Gol.



# 4. Resan österut

I all hast hade trollkarlen Coldernach och äventyrarna lämnat Kuorpurova innan den invaderande trollarmén hade anlänt. Coldernach manade på äventyrarna som om de vore jagade av Blotheims alla demoner. Hela dagen vandrade det lilla sällskapet och få stunder gavs för vila. Från Kuorpurovas håll kunde de se en svart rökpelare resa sig och de förstod alla att trollen hade anfallit.

## Skogstrollens överfall

Vid kvällningen den första dagen på sin flykt kommer rollpersonerna att bli överfallna av fyra skogstroll. Skogstrollen som har gömt sig på en höjd tror att rollpersonerna är värnlösa flyktingar från Kuorpurova. När rollpersonerna passerar höjden går de till anfall under vilt ylande. Skogstrollen kommer varken att ge sig eller fly eftersom de är skogstroll och således inte kan känna någon rädsla. De strider med andra ord till sista blodsdroppen. Alla skogstroll strider med spjut och sköld och finns beskrivna på sidan 44.

## Coldernachs näsa

Det var andra dagen efter att äventyrarna hade flytt från Kuorpurova. Coldernach gick som vanligt först och med stora kliv plöjde han väg genom skogen som om han vore besatt. På eftermiddagen passerade de Ajanjäki där de tog ett kort uppehåll för vatten och föda. Sedan fortsatte färden i ett rasande tempo och äventyrarna undrade hur länge de skulle orka.

Plötsligt stannade trollkarlen. Med sin kraftiga näsa tog han djupa andetag som om han luktade efter fara. *-Troll, göm er fort,* viskade han och kastade sig in bakom en buske.

## Trollpatrullen

Sent på eftermiddagen på flyktens andra dag håller rollpersonerna kollisionskurs med en större patrull gråtroll. Som tur är luktar sig trollkarlen Coldernach till faran och varnar rollpersonerna. De måste snabbt gömma sig i skogen innan trollpatrullen hittar dem. Alla rollpersoner måste lyckas med ett mycket lätt (+5) Lönndomsslag eller bli upptäckt av trollpatrullen. Tänk på att om någon har en alfmantel har denna +5 på slaget.

Trollpatrullen är på snabb marsch mot Kuorpurova där de ska deltaga i belägringen av byn. Gråtrollen är 15 till antalet och välbeväpnade. De är dock också mycket hungriga och hittar de någon av rollpersonerna är det stor risk att denne blir trollens kvällsmat. Det är dock inte meningen att rollpersonerna ska strida mot dessa troll utan de är bara en påminnelse om att det nu råder krigstillstånd i Svartliden. Om rollpersonerna beslutar sig eller blir tvingade att strida mot gråtrollen så är sju av typ A och åtta av typ B.

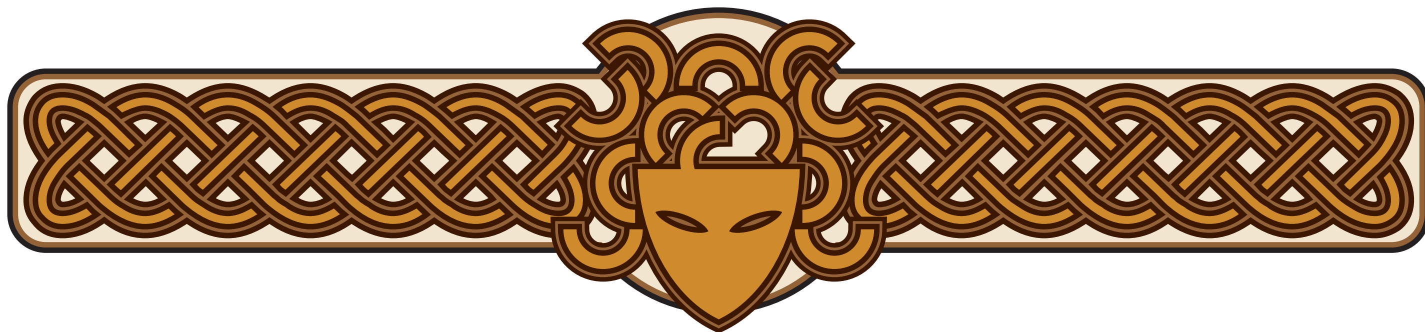


## Tillbaka i Bysente

Efter ytterligare tre dagar i Svartliden kommer rollpersonerna ut ur skogen. De senaste dagarna har varit en kamp för att undvika skogen faror. De har sett färska trollspår, hört olyckbådande kråkor kraxa ovanför deras huvuden och känt sig jagade av en fiende som inte funnits.

När rollpersonerna kommer till bonden Rådstarks gård möts de av dåliga tidningar. Bomund berättar att en armé av troll och vilda skogsmänniskor har anfallit byn Timbra i söder och bränt ner den till grunden. Närliggande gårdar har också bränts ner. Ryktena säger också att armén nu rycker fram på två fronter och närmar sig byn Lidan.

Coldernach frågar var riddarna från Avolds stolta riddarhus håller till men Bomund vet inte. Kanske vet de inte om att Bysente har blivit anfallet. Trollkarlen blir förskräckt när han får höra detta och ber att få låna en häst från Bomund. Han tänker själv rida till Nore för att hämta riddarna. Det sista han gör innan han rider iväg är att be rollpersonerna besöka dvärgarna i De sotiga bergen. *-Det ska finnas ett dvärgrike någonstans i bergen norr om Gol. Efteråt möts vi i Sollidea,* är det sista trollkarlen säger innan han rider iväg.



## Flyktingarna från söder

Två dagar efter att rollpersonerna lämnat bonden Rådstarks gård kommer de tillbaka till Sollidea. Runt ekekyrkan har ett större tältläger rests upp och överallt springer människor fram och tillbaka. Människorna är flyktingar från söder som lyckats fly från krigets fasor och hela tiden anländer fler. De av gavlianerna som är läkekunniga arbetar för högtryck tillsammans med ett stort antal frivilliga som tar hand om skadade och döende människor. Alla rum i kyrkan är proppfulla med människor som söker skydd både mot fienden och mot vädret. En lyckad gissning beräknar flyktingarna till minst 3.000 och förråden har snabbt börjat sina.

Om rollpersonerna hittar storgavlianen Merowalan bland allt kaos så har han inte mycket tid att prata med dem. Förutom att organisera upp flyktingarna försöker han även omvända de som inte redan tagit Gave till sitt hjärta. Merowalan lovar att ordna plats för rollpersonerna om de senast de möttes skiljdes under goda förhållanden. Annars ber han rollpersonerna att hålla sig utanför ekekyrkan eftersom den redan är proppfull med människor.

Om rollpersonerna pratar med flyktingarna finns det stor risk att de för höra berättelser om hur troll och vilda skogsmänniskor anföll deras hem och plundrade det. Dessutom kan de snappa upp ett och annat rykte. Rollpersonerna måste lyckas med ett Språkslag för att någon ska ta sig tid att berätta något av dessa rykten.

| 1T6 | RYKTE |
|---|---|
| 1. | Trollen och de vilda skogsmänniskorna leds av en förskräcklig varelse. Den har kropp som en människa men ett huvud som en drake. |
| 2. | Det finns arker i fiendernas led. Dessa kannibaler från norr planerar att förslava hela Bysente för att de behöver nytt blod till sina gruvor. |
| 3. | Fiendens ledare heter Carnag och han rider på en mörk springare. Ingen kan stå emot denna mörkrets riddare för han har slutit ett förbund med en mäktig ioi. |
| 4. | Fienderna är minst 2.000 till antalet och det verkar som om det hela tiden ansluter nya trupper från Svartliden. Den styrkan kan aldrig besegras. |
| 5. | Skogsmänniskorna tänker bosätta sig i Bysente när väl hela befolkningen har besegrats. Redan nu håller de mäktigaste hövdingarna på att dela upp landet mellan sig, |
| 6. | Nore i norr är belägrat av arker. Det är därför som riddarhuset Avold inte har kommit till vår undsättning. |

## Tillbaka i Gol

I Gol råder det fullt kaos. Alla försöker att ta sig in i staden medan andra försöker ta sig ut. Ryktet om den ankommande armén har nått staden före rollpersonerna och överallt arbetar det små arbetslag som förstärker stadens försvar. Alla värdshus är fullbelagda och i stadens smedjor arbetar man för fullt. Om rollpersonerna vill köpa något så har priset tredubblats på grund av det rådande läget. Vissa varor som vapen och rustningar har femdubblats i pris.

I Gol har många krigare från kringliggande gårdar samlat sig. De är uppdelade i små grupper och patruller i staden.

I staden florerar många rykten. Med ett klingande silvermynt kan rollpersonerna köpa information (ett rykte) från någon som tror sig veta vad det är som händer.

Om rollpersonerna vill sova över i staden så får de övernatta i ett stall tillsammans med hästar och ett tiotal andra flyktingar. Under natten finns det i så fall stor risk att någon försöker stjäla något värdefullt från rollpersonernas packning. Spelledaren får brodera ut vad som händer men tjuven bör riskera att hängas på stora torget om denne blir fasttagen.

Om rollpersonerna besöker Ordungs kunskapstörstare så möts de av en blockerad port. Kunskapstörstarna skriker från ett fönster att inga besökare är välkomna under rådande omständigheter. Om de frågar om de känner till något om någon som heter Carnag blir de dock nyfikna och släpper in rollpersonerna. En man som kallar sig Efram erbjuder sig att berätta om Carnag om rollpersonerna gör en liten donation (minst 10 silvermynt). Efram har tillgång till en gammal bok från drakkungarnas tid som berättar det mesta av Berättelsen om Carnag.

Självfallet har varken boken eller Efram någon kunskap om Carnags förehavanden i Helgardh eller hans riskfyllda flykt därifrån.





## Information om dvärgarna

Att det finns dvärgar i de sotiga bergen är de flesta som rollpersonerna pratar med överens om vare sig de gör det i Sollidea, Gol eller någon annanstans. Problemet är bara att ingen riktigt vet var de håller till. Dock går det en hel del rykten om att det ska finnas ett dvärgsamhälle i bergen en dagsmarsch norr om Gol.

Om rollpersonerna letar efter dvärgar i Gol kommer de inte att ha någon lycka. De dvärgar som fanns i Bysente drog sig snabbt tillbaka till bergets trygghet när de hörde att landet invaderats av en fientlig här.

Om spelarna är villrådiga över var de ska leta kan spelledaren låta storgavlianen Merowalan eller värdshusvärden Arond Barkånk (eller någon annan) berätta att det finns en ingång till ett dvärgsamhälle som kallas Sotheim en dagsmarsch norr om Gol. Var exakt vet de dock inte.

## Upp i bergen

Resan från Gol till bergen tar ungefär en dag av rollpersonernas redan knappa tid. När de närmar sig foten av bergskedjan märker de hur mäktiga de sotiga bergen är och genast inser de att det kommer att bli svårare än de först trodde att hitta dvärgarnas rike. Som tur är hittar de en liten bergsstig som leder uppåt. Om de har tur kanske de kan se något landmärke när de kommer högre upp som visar var dvärgarna kan hålla hus.

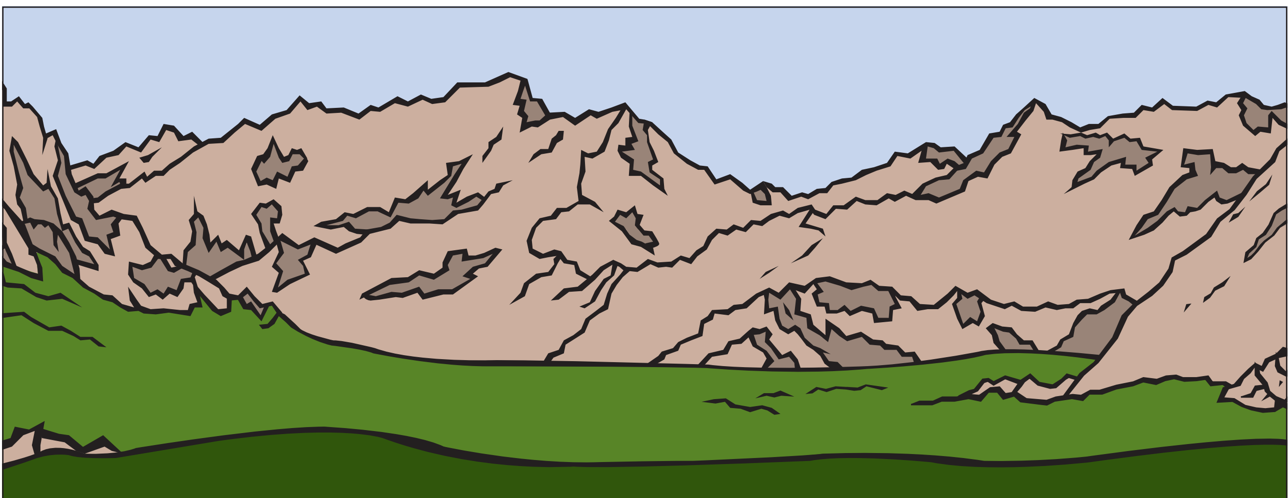
Följande dag kan rollpersonerna börja klättra uppför berget och efter någon timmes tid hör de plötsligt rop på hjälp som kommer från bakom ett hörn. När de kikar runt hörnet kan de se en dvärg som är inträngd i ett hörn och en uppretad björn som reser sig på sina bakben framför honom. Dvärgens spjut ligger brutet på marken och om inte dvärgen ska bli björnföda så måste rollpersonerna ingripa nu.

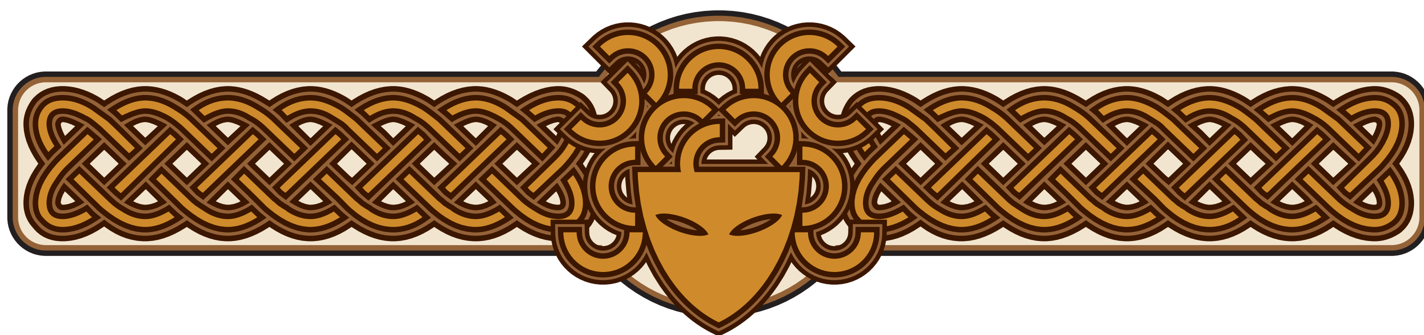
Om rollpersonerna har tillgång till Dalkes visselpipa så kan de försöka att använda den nu. Då måste björnen klara av ett situationsslag med svårighetsgraden 10 för att inte fly. Annars måste de genast gå till anfall för att rädda dvärgen.

## Björnjägaren

Dvärgen som rollpersonerna räddat heter Gorukur Ralki av Torikkas blod. Han är mycket tacksam för att rollpersonerna räddat honom och han berättar att han är en björnjägare. Det är Gorukurs uppgift att spåra upp och nedgöra björnar som gör livet surt för dvärgarna i de sotiga bergen. Denna morgon hade dock Gorukur missbedömt hur lömska björnar som är jagade kan vara. Björnen hade överfallit Gorukur och det enda dvärgen kunde göra var att höja sitt spjut som knäcktes av björnens attack. Som tur var för Gorukur fanns det några tappra äventyrare i närheten som kom till hans undsättning.

Som tack visar Gorukur om rollpersonerna ber om det vägen till Sotheim, dvärgarnas rike i de sotiga bergen. Vägen dit går efter krokiga små vägar och genom en mindre ravin. När de kommer ut på andra sidan slås rollpersonerna av häpnad. På den motsatta sidan av berget kan de se ett gapande svart hål mitt i bergväggen. Upp till hålet leder en bred trappa. Minst 100 steg bred och minst 100 trappsteg hög. Rollpersonerna har kommit till den största av ingångarna till Sotheim.





# 5. Sotheim

Äventyrarna såg nervöst på varandra. Kunde de verkligen lita på den muntra björnjägaren som ledde dem in i ett av dvärgarnas mest mytomspunna riken. Till slut var de tvungna att fatta ett beslut och med tveksamma steg besteg de den väldiga trappan och klev in i Sotheim.

Det första de såg när de kom in i riket var en gigantisk sal som lystes upp av små öppningar i taket. *-Vi är i ankomsthallen,* berättade dvärgen men det gjorde ingen mindre nervös. Det fanns dock inga vakter i rummet, ingen mottagningskommitté eller något annat för den delen. Dvärgar kan vara bra märkliga. De lämnar sin största ingång utan övervakning och utan dörr. Vem som helst kunde ju ta sig in i riket.

Till slut ropade dvärgen till och gick in i den högra av de tre gångarna på den motsatta siden. Återigen följde äventyrarna efter, förstummade av tystnaden.

Äventyrarna hade vandrat i över en timma i en korridor som ständigt tycktes leda dem neråt när en av dem tog sig mod och frågade dvärgen varför Sotheim inte hade något försvar mot fiender. Dvärgen skrattade till och berättade att under den korta bit de nu färdats in i riket hade de passerat tre stycken vaktposter. Om inte han hade varit med dem så hade alla varit dräpta för länge sedan. Äventyrarna rös till vid tanken på att de passerat förbi osynliga vakter som när som helst kunde anfalla dem.

## Thunnen av Sotheim

I två dagar leder Gorukur rollpersonerna genom Sotheim. De går genom spikraka stormgångar, nerför vridna och raka trappor, passerar hallar och broar. Eftersom omgivningen hela tiden är väldigt monoton är det svårt för rollpersonerna att avgöra hur långt de har färdats men de har hela tiden en känlsa av att de färdas neråt.

Till slut kommer rollpersonerna fram till en mäktig port som majestätiskt öppnar sig. Innanför porten väntar tio zvordadvärgar med glänsande rustningar och skrapslipade yxor.

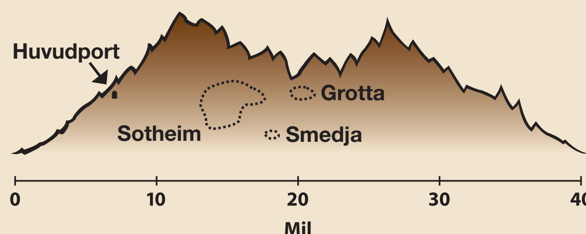
Zvordadvärgarna omringar rollpersonerna under tystnad och eskorterar dem sedan genom huvudporten och in i själva staden. Under sin färd genom staden får rollpersonerna se mycket som är beundransvärt. De ser olika befästningsverk, hantverkshallar, torg och bostadsområden. Överallt finns mäktiga pelare som håller upp taget och statyer föreställande olika dvärgar i stridsmundering. Stadens prakt gör rollpersonerna mållösa.

Slutligen eskorteras rollpersonerna in i en mäktig tronsal med många pelare som lyses upp av oljelampor som fästs utefter väggarna. På en glänsande tron sitter en dvärg med en bister uppsyn som bara kan vara thuunen av Sotheim. Thunnen tittar på en karta som han har i knät och pekar på olika ställen samtidigt som han diskuterar med en tunnelgrävare. När hela följet stannat framför honom ger han kartan till tunnelgrävaren och skickar iväg honom. Sedan tar han till orda med myndig stämma.

### Sotheim

Dvärgarnas rike i de sotiga bergen kallas för Sotheim av människorna. Det är för att vara ett av dvärgarnas riken ovanligt litet. För närvarande är Bastjol Tosajjo av Jharuks blod kung av Sotheim eller thuun som dvärgarna kallar det. Under hans ledning har riket blomstrat upp och handeln med andra raser har tilltagit. Speciellt med kandoverna som lever i sina borgar på sluttningarna av de sotiga bergen och människorna som lever i Bysente. Detta har medfört att Sotheim i dagsläget är ett rikt rike med expansionsplaner. Redan har man börjat bygga ut en av smedjorna och ett nytt lydrike planeras i en enorm grotta som nyligen hittades.

Dvärgarna i de sotiga bergen går alltså en ljus framtid till mötes. Dock är de fortfarande misstänksamma mot främlingar i deras rike och skulle någon få för sig att stjäla något från dem kommer deras dom att vara lika hård som rättvis (i alla fall ur dvärgarnas synvinkel).





*»Gorukur Ralki av Torikkas blod, hur vågar du föra främlingar in i vårt rike utan tillstånd? Har du inte lärt dig läxan som jag en gång gav dig för att du bröt mot våra regler och lagar?*

*Gorukur vred sig förläget och tittade ner i marken som om han skämdes. Till slut svarade han dock thuunen.*

*-Mäktige Bastjol Tosajjo av Jharuks blod, thuun av Sotheim och härskaren av De sotiga bergen. Visa nåd för er trogne tjänare. Dessa främlingar räddade mitt liv och för att betala av min skuld till dem bad de mig att ta dem till Sotheims herre. Hör deras berättelse och döm mig sedan rättvist.«*

Nu får rollpersonerna berätta sin historia för thuunen. Han kommer att lyssna intresserat på vad de har att säga och när han får se bitarna av Rafnablad ler han för första gången. När rollpersonerna berättat färdigt kommer thuunen att säga till dem att Rafnablad åter ska smidas ihop. Dock är han inte säker på att rollpersonerna ska få låna svärdet eftersom det är dvärgarnas egendom. Bara om de kan bevisa sin tapperhet ska de få låna svärdet under villkoret att de återlämnar det efter att de har använt det färdigt.

Om rollpersonerna undrar vad de kan göra för att bevisa sin tapperhet berättar thuunen att Sotheim har två stycken smedjor. I en av smedjorna har en loge otroligt nog lyckats fly från sin ugn och därför har smedjan spärrats av. Om rollpersonerna kan dräpa logen eller ännu hellre locka in den i sin ugn igen så lovar thuunen att rollpersonerna ska få låna Rafnablad.

När rollpersonerna har accepterat uppdraget kommer en grov dvärg med bar överkropp och en mäktig tvåhandshammare fram till dem och tar bitarna av Rafnablad ifrån dem. Det är Glymer Gullmer av Jharuks blod, mästersmed och thuunens halvbror. Det är han som av thuunen får det ärofyllda uppdraget att smida ihop Rafnablad igen. Arbetet beräknas ta två långa dagar för mästersmeden. Om rollpersonerna utför sitt uppdrag bör arbetet vara färdigt när de kommer tillbaka från smedjan.



## Den övergivna smedjan

Följande dag eskorteras rollpersonerna till smedjan. De färdas genom långa stormgångar och många trappor till de kommer till en gigantisk stenport. Dvärgarna öppnar porten precis så mycket att rollpersonerna kan smita in, sedan stänger de porten bakom dem. Rollpersonerna befinner sig nu i huvudsmedjan. Detta komplex av ugnar är för det mesta döljt i mörker men från vissa rum kan man se ljuset från eldar som fortfarande glöder. Någonstans i smedjan gömmer sig en jätteloge. Vad dvärgarna inte berättade för rollpersonerna var att det var tre logar som lyckades fly och de har nu smält sig samman till en fasansfull best.

### 1. Stenporten

Ingången till smedjan blockeras av en gigantisk stenport. Dvärgarna övervakar nitiskt porten för att ingen obehörig ska kunna ta sig in eller ut ur smedjan.

### 2. Kolcentralen

Detta område i smedjan kallas för kolcentralen. Om rollpersonerna någon gång har undrat varifrån de sotiga bergen har fått sitt namn så förstår de nu varför. I kolcentralen finns det enorma svart högar med kol och bara att frakta in denna massa måste ha varit en bedrift i sig.

### 3. De yttre smedjorna

Denna ringformade korridor har många sidogångar till de olika blodlinjernas ugnar. Totalt finns det här 44 ugnar varifrån det fortfarande glöder från ungefär hälften dem.

### 4. De inre smedjorna

De inre smedjorna är fyra till antalet. Det som skiljer dem från de yttre är de är betydligt större och betydlig bättre. Innehavarnas av dessa smedjor är alla mästersmedar som har stor kunskap i hur man smider allt från enkla järnföremål till rokjärnsvapen. Det är en stor ära att få smida vid dessa ugnar.

### 5. Logeugnen

I mitten av komplexet ligger dvärgarnas stolthet, logeugnen. Vid denna ugn har många vackra föremål tillverkats och ofta har de varit gjorda i mitraka. Det är till denna ugn rollpersonerna måste locka logen om de vill spärra in den. Logeugnen är stor som ett mindre hus och helt svart.



### 6. Utgrävningen

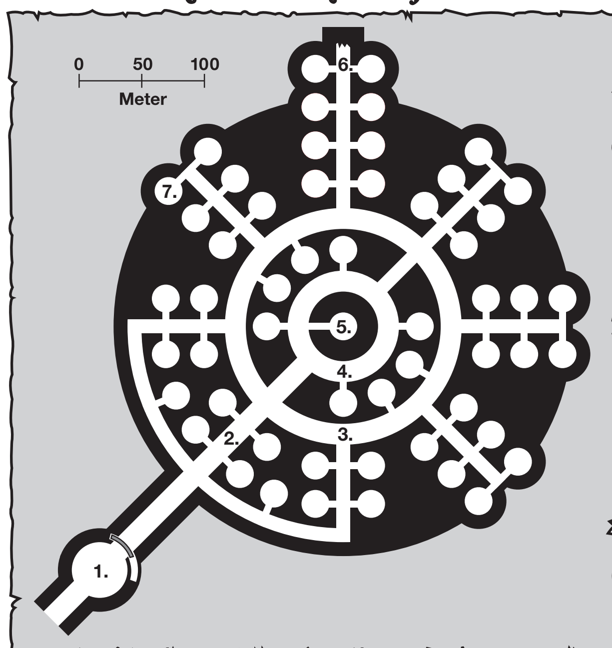
Eftersom efterfrågan på nya ugnar är i ständig fokus i Sotheim har thuunen beordrat att utöka antalet ugnar i smedjan. Redan har två nya ugnar uppförts och här gräver man ut för att bygga ytterligare två. Det råder ingen större rasrisk i området men om man okontrollerat börjar hugga i väggarna kan det hända att man sätter igång ett ras mäktigt nog att begrava både människor och logar. Det finns 1T6+4 hackor omkringspridda i området.

### 7. Vattencisternen

För att dvärgarna ska kunna smida behöver de stora mängder vatten. Problemet har de löst med att gräva en vattencistern hela vägen från smedjan upp till bergsytan. Genom åren har enorma mängder smältvatten samlats i cisternen och via blyrör leds vattnet vidare till de olika ugnarna.

I detta rum finns en nödspak som när man drar i den öppnar hela cisternen och får vattnet att flöda ut i smedjan. Vattennivån blir då cirka en meter. Detta system byggdes av dvärgarna för att förhindra att en okontrollerad eld skulle sprida sig. För att ingen av misstag ska dra i spaken har dvärgarna försett detta rum med en ekdörr med järnbeslag som alltid är låst. Dörren har 250 kroppspoäng och kan bara dyrkas upp om någon lyckas med ett mycket svårt (-3) Lönndomsslag.

## Karta 4 - Smedjan




## Jättelogen

Jättelogen kan vara var som helst i smedjan när rollpersonerna träder in. Dock bör spelledaren låta rollpersonerna få undersöka delar av smedjan innan den gör sitt framträdande. Jättelogen vill hitta en väg ut ur smedjan så att den kan ta sig neråt i berget för att kunna ta sig till de livsgivande lavaströmmarna som finns där nere. Logen är villig att förhandla med rollpersonerna men anar den minsta fara går den till anfall. Det finns för rollpersonerna tre sätt att besegra jättelogen. Här följer riktlinjer för hur de olika sätten kan fortlöpa om rollpersonerna sköter sina kort rätt.

### Fysiskt våld

Jättelogen kan som alla andra varelser besegras med fysiskt våld. Dock är logen en våldsam fiende som sprider stor hetta omkring sig vilket gör det svårt att komma den nära. Påhittiga rollpersoner kan försöka iscensätta ett ras på utgrävningsplatsen. Ett sådant ras kräver att rollpersonerna hugger på väggen i minst 5 stridsronder. För varje hugg blir väggen mer instabil. Raset kommer att göra 1T10 (ÖP 6-10) +3 i skada. Det enda sättet att undvika raset är att lyckas med ett Rörlighetsslag. Tänk på att rollpersonerna måste locka till sig logen till utgrävningsplatsen för att den ska kunna hamna under rasmassorna.

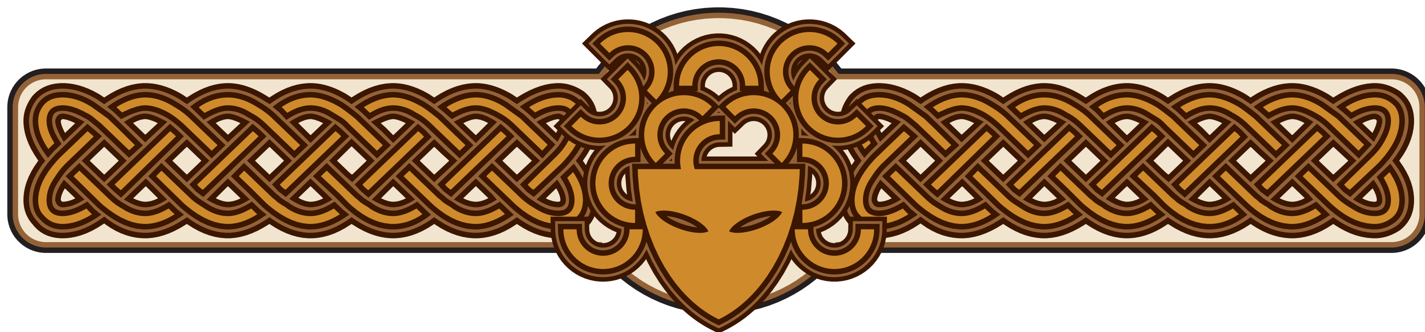
### Hot med vatten

Om rollpersonerna hugger sönder ett vattenrör eller hotar att dra i nödspaken kan de hota logen om den inte gör som de vill. Dock måste rollpersonerna lyckas övertyga logen om att de menar allvar. Om en av rollpersonerna lyckas med ett väldigt svårt (-5) Språkslag kommer logen att lyda dem. Den föredrar ett liv i logeugnen framför vattnet.

Skulle rollpersonerna ändå dra i nödspaken så att smedjan börjar vattenfyllas kommer logen att attackera rollpersonerna så länge den kan. Jättelogen kommer att ta 1T6 i skada av vattnet varje stridsrond. Dvärgarna kommer dock inte att bli glada om rollpersonerna vattenfyller smedjan.

### Locka in jättelogen i logeugnen

För att lyckas med detta måste rollpersonerna göra sig ovän jättelogen. Sedan måste någon kliva in i logeugnen och locka den att anfalla. När logen kliver in i ugnen kan de övriga stänga luckan bakom den. Tyvärr går nog den instängde rollpersonen ett hett öde till mötes.



## Draugurdrapir överlämnas

Efter att jättelogen är besegrad förs rollpersonerna tillbaka till tronsalen. Thuunen Bastjol Tosajjo är mycket glad för att rollpersonerna överlevde och för att de besegrade logen (han är dock inte så glad för att rollpersonerna vattenfyllde smedjan om de gjorde det). Som tack för sina insatser ska rollpersonerna få låna Rafnablad och Thuunen låter kalla på sin mästersmed.

### Draugurdrapir

Av bitarna från Rafnablad har thulen och mästersmeden Glymer Gullmer återskapat svärdet Rafnablad till sin forna glans. Glymer kallar dock numera svärdet för Draugurdrapir, Draugdräparer. Draugurdrapir är en smäcker klinga i svart mitraka med förgyllda runor i blodrännan. Runorna kan läsas av alla som kan läsa futhark och lyder.

| | |
|---|---|
| ***Uar er Draugurdrapir*** | *Jag är Draugdräparen* |
| ***Uar er daudi*** | *Jag är döden* |
| ***Uar er eignir bifur*** | *Jag är dvärgarnas egendom* |
| ***Ofnautn uar ej*** | *Missbruka mig inte* |

På svärdet finns det även två av maktens runor inristade. De två runorna ger bäraren följande egenskaper.

- Orädd. Svärdet fyller bäraren med mod och så länge bäraren har svärdet i sin hand kan denne inte få några skräckpoäng.
- Mörkersyn. Så länge bäraren håller svärdet i sin hand kan denne se i mörkret lika bra som om det vore dagsljus. I dimma kan bäraren också se som normalt.

**Vapengrupp:** Tvåhandsfattade eggvapen.
**Klass:** Tungt. **Material:** Svart Mitraka.
**Initiativmodifikation:** +4.
**Längd:** 1,5 m. **Vikt:** 2,4 kg. **Brytvärde:** 24.
**Stridshandlingar:** 2. **Skada:** 1T10 (ÖP 8-10) +8.
**Övrigt:** Draugurdrapir har egenskaperna Balans och Skärpa. Eftersom Draugurdrapir är mästertillverkad och har egenskapen Balans ger svärdet även +6 stridspoäng.



När Glymer kommer med svärdet förundras rollpersonerna över den förvandling som skett. De gamla smutsiga bitarna har smidits samman och putsats upp. Nya förgyllda runor har ristats in i blodrännan som lyser svagt med ett magiskt sken. Glymer förklarar högtidligt *-Rafnablad finns icke mer nu finns bara Draugurdrapir.*

Glymer överlämnar sedan svärdet till den av rollpersonerna som var Rafnablads bärare. Till svärdet tillkommer också en svärdskida lika svart som bladet. Därefter avslutas överlämningsceremonin med att thuunen varnar rollpersonerna att inte missbruka Draugurdrapir krafter för svärdet har sammanfogats för ett speciellt syfte. Draugurdrapirs öde är att dräpa odöda och demoner och bör inte användas mot andra varelser än dessa. Det finns dock ingen förbannelse eller liknande lagt över svärdet om någon ändå skulle göra det men det vet inte rollpersonerna om. Efter att rollpersonerna har dräpt den odöde ska svärdet vila i thuunens personliga skattkammare tills det är tid för att använda det igen.

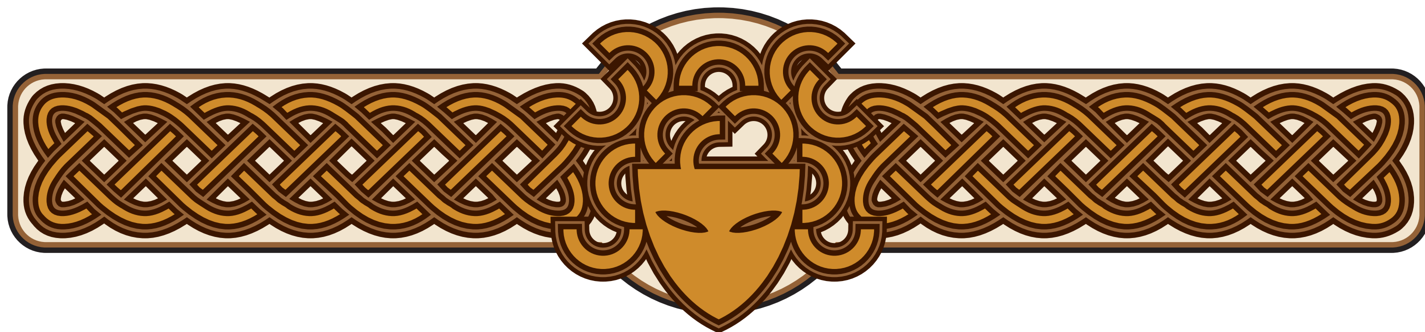
Nästa dag kommer Gorukur Ralki till rollpersonerna och berättar att han ska visa rollpersonerna vägen ut från Sotheim. I två långa dagar som mestadels går uppåt får rollpersonerna slita innan de åter står vid Sotheims huvudport. Gorukur tackar rollpersonerna återigen för att de räddade hans liv och därefter återvänder han in i berget.

## Tillbaka till Sollidea

När rollpersonerna kommer ner från berget och börjar vandra mot Sollidea märker de att någonting har förändrats i landet. Istället för att möta flyktingar från söder stöter de med jämna mellanrum ihop med riddare och krigsmän. Av krigsmännen får rollpersonerna veta att riddarmästaren Porkild Avold har låtit mobilisera hela nordöstra Bysente och varje stridsduglig man som kvinna ska samlas i Sollidea för att gå till motanfall mot den mörka armén i söder.

Om rollpersonerna vill kan de slå sig samman med krigsmännen och då kommer färden till Sollidea att förlöpa problemfritt eftersom ingen vill stöta sig med en så mäktig grupp av hjältar och krigsmän.

Färden till Sollidea tar tre dagar och rollpersonerna kommer fram i skymningen. Överallt i Sollidea finns krigsmän och hela tiden anländer fler. Det verkar som varje stridsför man och kvinna i hela nordöstra Bysente har samlats för att under gemensam fana kasta ut fienden från sitt land.



# 6. Slaget vid Järvsahed

När äventyrarna kom till Sollidea möttes de av en förbluffande syn. Överallt fanns det riddare och krigsmän som hade samlat sig under en blå fana med en vit frostdrake, drakkungen Glungas banér. De förundrades över att det fortfarande fanns så mycket mod och styrka kvar i landet. Nu hade de alla i alla fall en chans att möta fienden.

Efter att ha vandrat omkring i lägret en stund kom en budbärare fram till äventyrarna och sa att de var välkomna till riddarmästaren Porkild Avolds tält för överläggning. Med förvånade steg följde äventyrarna efter budbäraren till det största tältet i lägret.

## Kärt återseende med Coldernach

När rollpersonerna kommer tillbaka till Sollidea blir de nästan genast kallade till riddarmästaren Porkild Avolds tält. Väl i tältet möts de av trollkarlen Coldernach som berättar att han och Porkild håller på att planera för hur man bäst ska möta den mörkes armé. Han frågar också om rollpersonerna lyckades med sin uppgift och när han får se Draugurdrapir blir han mycket glad. *-Nu har vi vapnet för att möta fienden,* skrockar trollkarlen. Därefter ber han rollpersonerna att slå sig ner och berätta sin historia. När de är klara berättar han sin och svarar på alla frågor som rollpersonerna kan ha. Följande information vet eller tror sig Coldernach med säkerhet veta om.

- Armén av troll och skogsmänniskor leds av en odöd riddare vid namn Carnag. Coldernach vet mycket om berättelsen om Carnag (se sidan 5) och det står spelledaren fritt att berätta ifrån den.
- Bland fienden finns både arkiska krigare och drakmänniskor. Dessa verkar vara arméns hersirer. Drakmänniskan de mötte i Gol var troligen där för att rekognosera staden.
- Fienden har cirka 1.800 krigare mot bysenternas 1.500. Nyckeln till segern är Carnags död. Dräps han kommer nog resten av armén att falla samman som ett korthus.
- Rafnablad/Draugurdrapir skapades för att dräpa odöda och demoner. Det är svärdets öde att dräpa mäktiga fiender och om rollpersonerna kan komma tillräckligt nära den odöde Carnag bör svärdet bita bättre än vanliga vapen.

### Belägringen av Nore

Medan rollpersonerna befann sig i Svartliden blev Nore i norr och tillika riddarhuset Avolds fäste belägrat av arker. Vad riddarna inte visste var att av den stolta arkiska armén som vandrade söderut var det bara en bråkdel som kom fram till Nore. Bud om inre stridigheter i Arkland tvingade större delen av arkernas armé att återvända hem. De få krigare som fortsatte till Nore under befäl av Garhink Kolkki slog en ring runt staden för att förhindra att någon red söderut i väntan på förstärkning. Dock bröts belägringen efter att trollkarlen Coldernach lyckades smyga sig igenom arkernas linjer och in i staden.

Väl i staden övertalade Coldernach riddarmästaren Porkild Avold att försöka sig på en utbrytning för att hjälpa folket i söder. Utbrytningen lyckades och arkerna besegrades efter bittra strider. Dock kunde Avold bara avvara 50 riddare inklusive sig själv för att rida söderut. Många hade skadats eller dödats i striderna med arkerna och Nore kunde inte lämnas helt försvarslöst ifall fler arker var på väg söderut.

Dock lät Porkild skicka ut budbärare i alla riktningar med ett meddelande. Alla stridsföra män och kvinnor i landet skulle fylka sig i Sollidea för att möta fienden innan hela landsändan stuckits i brand.

Eftersom arkernas armé var helt isolerad från Carnag vet denne inte om hur dåligt det har gått i norr. Han tror fullt och fast att om Nore inte redan fallit så dröjer det inte länge. Efter att Nore fallit var det meningen att arkerna skulle komma söderut för att bli en lämplig förstärkning till Carnags armé och gemensamt skulle man anfalla Gol. Dessa planer har dock gått om intet.

## Möte med Porkild Avold

Efter att rollpersonerna pratat med Coldernach går hela sällskapet längre in i tältet och blir presenterade inför riddarmästaren Porkild Avold av riddarhuset Avold. Porkild säger att han är ärad att få träffa rollpersonerna och att trollkarlen Coldernach har berättat om deras uppdrag. Därefter berättar Porkild sin plan för rollpersonerna.



## Riddarmästarens plan

Þorkild plan är lika enkel som genial. När de båda arméerna möter varandra på stridsfältet ska bysenterna bilda en sköldmur som ska ta emot tyngden från Carnags armé. Att fienden ska använda sig av annan taktik än full stormning är liten eftersom armén består av troll och skogsmänniskor och dessa brukar inte ta order speciellt bra.

Efter den första anstormningen ska bysenterna trycka sig framåt på alla fronter och samtidigt öppna en lucka på vänsterflanken. Genom luckan ska Þorkild själv leda sina 50 riddare i ett försök att bryta sig igenom fiendernas linje. Med lite tur bör rollpersonerna kunna följa efter riddarna och kämpa sig fram till Carnag och dräpa honom. Om Carnag besegras bör detta demoralisera hans armé så mycket att de antingen ger upp eller tar till flykten.

Om rollpersonerna har några invändningar mot planen lyssnar Þorkild och han är villig att ändra på smådetaljer. Börjar dock rollpersonerna att omarbeta planen allt för mycket ber han dem sarkast att inte lägga sig i saker de helt tydligen inte har någon aning om.

## Avmarsch

Tidigt nästa morgon väcks rollpersonerna av att en för dem okänd storman säger att uppbrottsordern har kommit. När rollpersonerna lämnar sitt tält ser de att hela lägret har kommit på fötter och överallt tar krigare på sig sina rustningar eller putsar på sina vapen. Några försenade krigare försöker i all hast slipa sina svärd med slipstenar medan en och annan ung man kastar upp det lilla han fått till frukost.

Efter att rollpersonerna har kommit i ordning kommer en ryttare som berättar att fienden har samlat sig vid Järvsahed. En liten hed några kilometer söder om Sollidea. Þorkild ger genast order om avmarsch och i täta led marscherar bysenterna till krig. Det tar armén bara tre timmar att i ordnad uppställning komma till Järvsahed. På andra sidan väntar fienden.

## Järvsahed

Järvsahed är en hed med skog på båda sidorna. På heden finns det några små kullar och en bäck delar heden på mitten. På Bysenternas sida är marken lite högre så de har en liten fördel genom att anfalla i nedförsbacke.

## Den vita sköldmön

På varsin sida av det fält som kallades Järvsahed stod de två härarna och tittade på varandra. Hären med troll och skogsmänniskor var något större än den här som bestod av bysenternas främsta krigare. Givetvis var det trollen som började håna sina fiender. De kastade sina vapen och sköldar på marken och började sedan göra sin vidriga krigsdans där de med handflatorna slog mot sina lår och på sitt bröst samtidigt som de skrek och hoppade.

Modet skönk i bysenternas hjärtan när de insåg att dessa troll inte enkelt skulle gå att skrämma bort. De hade kommit för att strida till sista andetaget. När modet var som lägst red plösligt en vithårig sköldmö med en ljus rustning fram och galopperade framför hären med ett draget svärd. *-Den vita sköldmön har kommit för att leda oss till segern,* utstötte en krigare och genast hördes hurrarop. Den vita sköldmön hoppade efter sin ritt av hästen och ställde sig längst fram i hären. Hon var redo att leda bysenterna i strid. Slaget kunde börja...



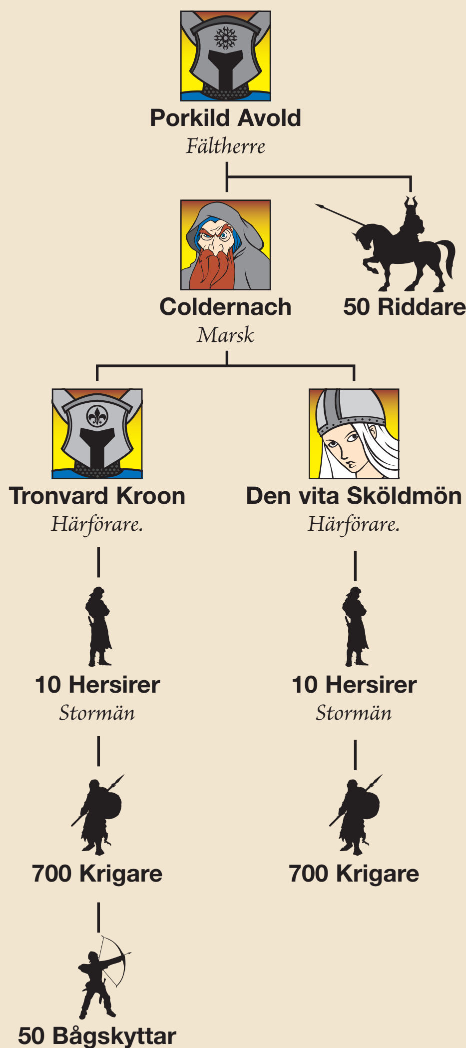


## Bysenternas armé



**Befälhavare:** Porkild Avold och Coldernach.
**Trupper:** 1.400 krigare. 50 riddare. 50 bågskyttar.

Porkild Avold är fanväktare av drakkungens Glunga fana. Trots att det är hundratals år sedan som Glunga föll har huset Avold alltid med hans blå fana med den vita draken när de rider ut i strid. Bysenterna är mer disciplinerade och taktiska än fienden. De hoppas att det räcker till seger.

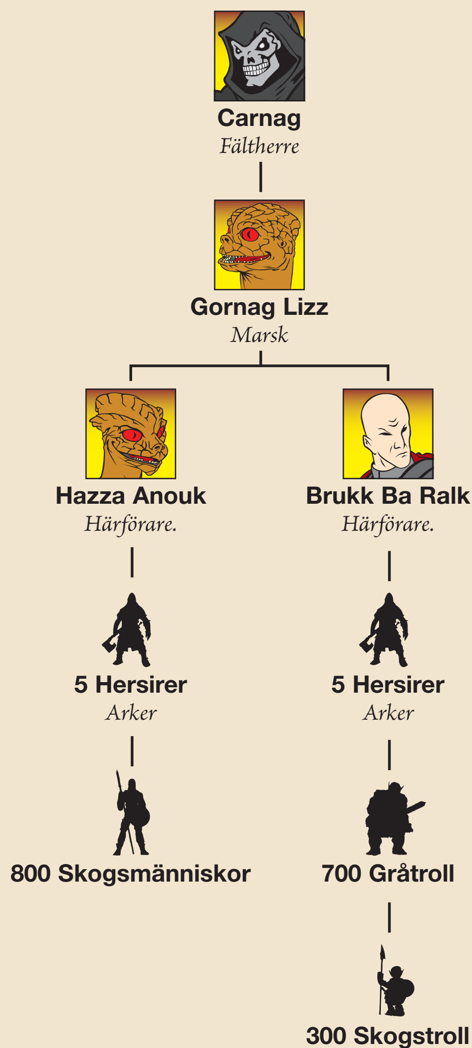



## Daugurs härjare



**Befälhavare:** Carnag och Gornag Lizz.
**Trupper:** 800 skogsmänniskor. 700 gråtroll. 300 skogstroll.

För att hedra den gamla drakkungen Daugur kallar sig Carnags huvudarmé för Daugurs härjare. De strider under Daugurs svarta fana som har en röd drake avbildad i mitten. I strid förlitar sig Daugurs härjare på sin tyngd och sin vildsinthet för att driva alla fiender till underkastelse.





## Karta 5 - Slaget vid Järvsahed

K

I J

G H

D E F

B C

A



## Krigets regler

Eftersom det inte finns några officiella regler för storskaligt krig i Drakar och Demoner Trudvang har konstruktören valt att skapa sina egna. Reglerna är mycket enkla och placerar rollpersonerna mitt i striden där deras beslut kan fälla krigets utgång.

För att underlätta slaget och få en bättre överblick är slaget uppdelat i krigsronder. En krigsrond kan vara allt från 5-15 minuter. Vid varje krigsrond kommer olika saker att hända och rollpersonerna kan själva göra handlingar som påverkar hur slaget fortlöper.

Krigsronden i sig är indelat sex olika delmoment som spelledaren ska avverka i tur och ordning. De sex delmomenten är:

- Beskrivning hur slaget utvecklar sig.
- Rollpersonernas agerande.
- Fältherrarnas slag.
- Beräkning av förluster.
- Moralslag.
- Rollpersonernas valmöjligheter.

Längst bak i äventyret finns ett formulär som spelledaren med fördel kan använda sig av. Detta formulär bör visas öppet för spelarna så de får en egen uppfattning om hur slaget går för respektive sida. Dessutom blir det en extra krydda då de märker att de kan påverka slaget genom sina handlingar.

**Beskrivning hur slaget utvecklar sig**

En kort beskrivning som berättar hur slaget går för de olika sidorna och om de båda fältherrarna gör något speciellt.

**Rollpersonernas agerande**

Beskriver vad rollpersonerna gör under krigsronden. Varje krigsronden kommer rollpersonerna att ha chansen att öka den egna sidans moral eller sänka motståndarnas genom olika handlingar.

**Fältherrarnas slag**

Varje krigsrond ska de två fältherrarna slå varsit slag för färdigheten Skötsel (krig). Bysenternas fältherre under de tre första krigsronderna är Porkild Avold. Efter att Porkild har gjort sin kavalleriattack tar Coldernach över fältherrens roll. Carnag är fältherre över sin armé så länge han lever (i den mån en odöd kan leva). Skulle rollpersonerna dräpa Carnag tar drakmannen Gornag över befälet. Skulle dessa båda vara dräpta har Carnags armé ingen fältherre. Detta betyder att varje krigsrond räknas som ett dåligt slag. Moralslag fortsätts att slås som om man hade FV 5.

Tabellen längst ner på sidan visar hur bra de olika fältherrarna är på färdigheten Skötsel (krig) och vilket resultat deras slag medför.

**Beräkning av förluster**

Beroende på hur bra de olika fältherrarna lyckades med sitt färdighetsslag beräknar man fiendens förluster och ger eventuella modifikation på moralslaget.

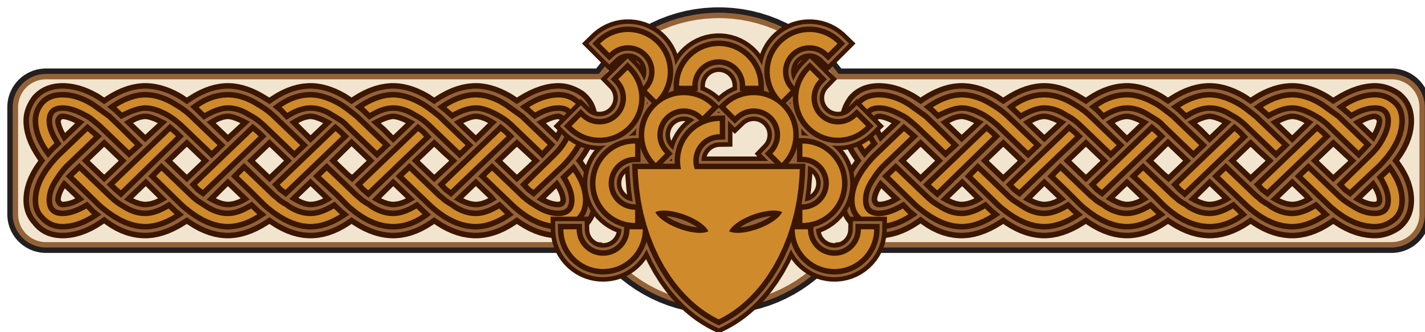
| Resultat | Förluster | Moral |
|---|---|---|
| Perfekt slag | 3T100+100 | +4 på ev. moralslag |
| Bra slag | 2T100+100 | +2 på ev. moralslag |
| Lyckat slag | 2T100 | |
| Misslyckat slag | 1T100+20 | |
| Dåligt slag | 1T100 | -2 på ev. moralslag |
| Fummel | 1T20 | -4 på ev. moralslag |

De fyra första krigsronderna får Carnags armé också förluster från de bysentiska bågskyttarna. Därefter har bysenterna avancerat så mycket att de egna bågskyttarna inte kan avfyra sina pilar utan att riskera att träffa de egna. Carnags förluster från bågskyttarna är 5T20 varje krigsrond.

**Moralslag**

För varje 100 krigare som endera sidan förlorar måste denna slå ett moralslag för att avgöra om krigarna lyder order och fortsätter att strida. Ett moralslag är ett slag med

| Fältherre | FV | Perfekt | Bra | Lyckat | Misslyckat | Dåligt | Fummel |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Porkild | 15 | 1 | 2-10 | 11-15 | 16-18 | 19 | 20 |
| Coldernach | 12 | 1 | 2-7 | 8-12 | 13-17 | 18-19 | 20 |
| Carnag | 8 | 1 | 2-3 | 4-8 | 9-13 | 14-19 | 20 |
| Gornag | 7 | 1 | 2 | 3-7 | 8-12 | 13-19 | 20 |



färdighet Skötsel (krig) som fältherren gör. När någon av arméerna har haft fem misslyckade moralslag bryter moralen samman och trupperna flyr fältet. Man kan max slå ett moralslag varje krigsrond.

**Rollpersonernas valmöjligheter**
I slutet av varje krigsrond har rollpersonerna alltid en valmöjlighet som kommer att påverka slaget. Om rollpersonerna väljer att inte göra något av valen kommer de att bli attackerade av fientliga trupper enligt tabellen nedan i nästa krigsrond. Valet finns dock fortfarande kvar att göra i slutet av den nya krigsronden.

| 1T20 | RP:na attackeras av |
|---|---|
| 1-3 | 1T3+1 skogstroll |
| 3-6 | 1T6+1 skogstroll |
| 7-9 | 1T3+1 skogsmän |
| 10-12 | 1T6+1 skogsmän |
| 11-14 | 1T3+1 gråtroll |
| 15-17 | 1T6+1 gråtroll |
| 19-20 | 1T3+1 skogstroll och 1T3+1 gråtroll |

***Exempel på krigsrond:***
*Striden har börjat och de båda fältherrarna slår varsit slag för färdigheten Skötsel (krig). Porkild Avold slår 19 vilket resulterar i ett dåligt slag. Carnag slår 2, dessutom får han lägga till 1 eftersom rollpersonerna hade blåst skräck i sina fiender genom att blåsa i alfarkahornet Kultatorvi. Resultatet blir då 3 vilket är ett bra slag.*

*Nu är det dags att beräkna förlusterna. Porkild förlorar enligt tabellen 2T100+100 krigare. Slagen blir 48 och 17. Porkild förlorar allt som allt 48+17+100=155 krigare och måste därför slå ett moralslag eftersom han förlorat över 100 krigare. Carnag förlorar enligt tabellen 1T100 krigare. Dessutom förlorar han 5T20 extra krigare på grund av de bysentiska bågskyttarna. Carnag förlorar allt som allt 78+11+4+4+12+3=112 krigare och måste också slå ett moralslag.*

*Nu är det dags för fältherrarna att slå sina moralslag. Eftersom Porkild slog ett dåligt slag har han -2 på slaget. Han ska alltså slå under 15-2=13. Han slår 16 och misslyckas. Den bysentiska armén har nu ett misslyckat moralslag (vilket antecknas av spelledaren). Carnag som slog ett bra slag ska slå under 8+2=10. Han slår 4 och lyckas med moralslaget och ingen anteckning behöver göras.*

Som den observante spelledaren har upptäckt kan slaget vid Järvsahed sluta på olika sätt. Antingen går bysenterna mot alla odds triumferande från slagfältet eller så kan Carnags trupper kalla dagen sin och fortsätta sitt krigståg mot södra Bysente. Hur det än går så kommer slaget att bli en nagelbitare där rollpersonernas prestation troligast kommer att fälla avgörandet.

**Angående modifikationer vid fältherreslag**
Observera att vid alla fälteherreslag (inte moralslag) så görs eventuella modifikationer efter att själva slaget är gjort.
***Exempel:*** *Carnag har Skötsel (krig) FV 8. Vid sitt nästa fältherreslag har han en modifikation på +3. Detta betyder inte att han har FV 11 utan att han ska slå 1T20 och sedan addera 3. Carnag slår 7 och lägger till 3. Hans slag gick från lyckat till misslyckat på grund av modifikationen.*

## Krigsrond 1

**Beskrivning:** När slaget börjar står rollpersonerna bakom det främre ledet av sköld- och spjutbärare. Marken börjar skaka när den väldiga hären av troll och skogsmänniskor kommer springande emot dem. Kanske gör fienden ett dödligt misstag när de spenderar så mycket energi bara för att ta sig fram till motståndarna. De bysentiska bågskyttarna gör sitt bästa men de är alldeles för få. Deras pilar är som små nålstick på en jätte som mer retar upp fienden än gör någon nytta.

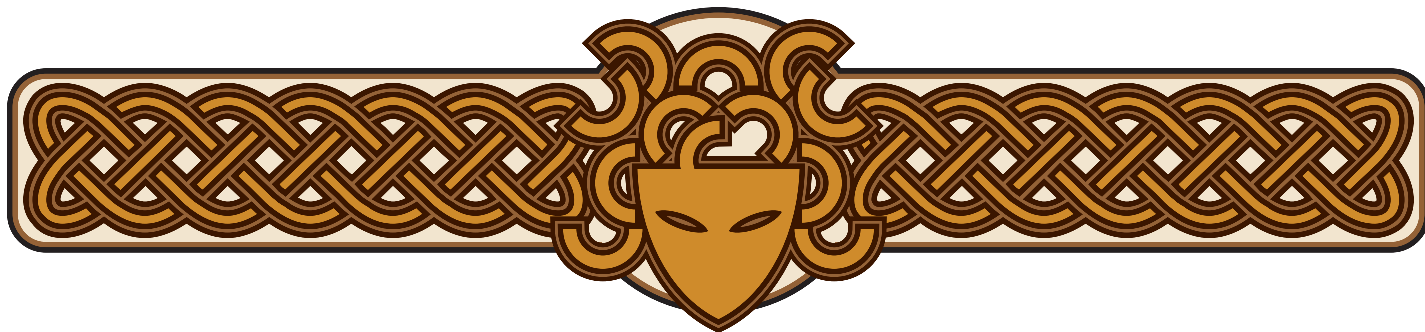
**Rollpersonernas agerande:** Rollpersonerna befinner sig på punkten A på karta 5. Eftersom de två arméerna inte har kommit i kontakt med varandra kan rollpersonerna inte göra så mycket. Har någon ett avståndsvapen kan denne försöka sig på ett skott eller två. Det är bara att invänta den oundvikliga kollisionen. Har någon av rollpersonerna alfarkahornet Kultatorvi och blåser i det så får Carnag lägga till 1 på sitt fältherreslag i nästa krigsrond.

**Fältherrarnas slag:** Inget slag kan göras eftersom de båda arméerna inte är i kontakt med varandra.

**Beräkning av förluster:** Carnags armé förlorar 5T20 krigare på grund av de bysentiska bågskyttarna.

**Moralslag:** Ingen av arméerna förlorar tillräckligt med krigare för att de ska behöva slå ett moralslag.

**Rollpersonernas valmöjligheter:** Inga. Om de inte väljer att fly från fältet.



## Krigsrond 2

**Beskrivning:** Carnags armé brakar in i den bysentiska sköldmuren. Många är det som spetsas på bysenternas långa spjut men på vissa stället tar sig troll och skogsmänniskor igenom. Genast får bysenternas bakre led gå till motanfall för att förhindra en genombrytning.

**Rollpersonernas agerande:** Just där rollpersonerna står lyckas en mindre trupp skogstroll ta sig igenom. Trollen går till anfall och rollpersonerna som hamnar i dödlig strid med 1T3+1 skogstroll.

**Fältherrarnas slag:** Fältherrarna är Porkild Avold och Carnag denna krigsrond. De båda fältherrarna slår ett Skötsel (krig) slag.

**Beräkning av förluster:** Båda arméerna får förluster beroende på hur bra fiendens fältherre lyckades med sitt slag. Carnags armé får också förluster av de bysentiska bågskyttarna.

**Moralslag:** Om någon av arméerna förlorade tillräckligt med krigare måste de slå ett moralslag.

**Rollpersonernas valmöjligheter:** De rollpersoner som överlever skogstrollen har möjlighet att agera. Åt vänster ser de en kulle som intagits av skogsmänniskorna och åt höger kan de se att ett gråtroll har lyckats avväpna den vita sköldmön. Hon ligger nu pyrt till och kan bara försvara sig med sin sköld. Hon behöver hjälp för att inte spetsas på trollets svärd. Rollpersonerna kan alltså röra sig mot punkt B eller C på kartan.

## Krigsrond 3

**Beskrivning:** Striden har hårdnat och överallt kämpas det frenetiskt. Ingen av sidorna har fått något riktigt övertag och antalet dödade och lemlästade stiger snabbt. Dock har de bysentiska krigarna på vissa håll börjat trycka sig framåt.

**Rollpersonernas agerande B:** Om rollpersonerna rörde sig mot kullen (B) kan de försökta inta den. Dock måste de först besegra 1T6+3 skogsmän innan kullen är rensad från fiender. Lyckas rollpersonerna har Porkild +3 på eventuellt moralslag.

**Rollpersonernas agerande C:** Rollpersonerna valde att försöka rädda den vita sköldmön (C). Ett fult gråtroll har tvingat ner sköldmön på marken och bankar oavbrutet mot hennes sköld. När rollpersonerna kommer fram vänder sig gråtrollet och hans polare mot dem och går till anfall. Rollpersonerna måste strida mot 1T6+1 gråtroll.

**Fältherrarnas slag:** Fältherrarna är Porkild Avold och Carnag denna krigsrond. De båda fältherrarna slår ett Skötsel (krig) slag.

**Beräkning av förluster:** Båda arméerna får förluster beroende på hur bra fiendens fältherre lyckades med sitt slag. Carnags armé får också förluster av de bysentiska bågskyttarna.

**Moralslag:** Om någon av arméerna förlorade tillräckligt med krigare måste de slå ett moralslag.

**Rollpersonernas valmöjligheter B:** Efter att rollpersonerna intagit kullen har de god översikt över slaget. Bakom sig kan de se hur det Avoldska riddarhuset gör sig redo för sin kavalleriattack. Åt höger kan se att en ark ridandes på en tornödla har landat mitt på slagfältet. Arken och tornödlan dräper många bysentier och sprider skräck och panik omkring sig. Rollpersonerna kan antingen invänta kavalleriattacken och följa efter ryttarna genom den lucka som bör uppstå efteråt (D) eller så kan de anfalla arken och tornödlan innan den har drivit hela den bysentiska armén på flykt (E).

**Rollpersonernas valmöjligheter C:** Efter att rollpersonerna räddat den vita sköldmön kan de till vänster om sig se att en ark ridandes på en tornödla har landat mitt på slagfältet. Arken och tornödlan dräper många bysentier och sprider skräck och panik omkring sig. Till höger om sig ser de tre stycken skogsmänniskor som bara verkar vara beväpnade med varsin sten i vardera handen.
Rollpersonerna kan antingen anfalla arken och tornödlan innan den har drivit hela den bysentiska armén på flykt (E) eller så kan de anfalla de tre stenbeväpnade skogsmänniskorna som bör vara ett enkelt match för de välbeväpnade rollpersonerna (F).

## Krigsrond 4

**Beskrivning:** Bysenterna trycker sig framåt på alla fronter. Dock vållar arken på tornödlan stora problem och några bysenter har flytt i skräck från den vidriga besten. På vänsterflanken utför dock Porkild sin kavallariattack och öppnar upp en lucka fienden linjer. De stöter dock på hårt motstånd och tvingas kämpa för sina liv.

**Rollpersonernas agerande D:** Porkild genomför sin kavalleriattack på vänsterflanken. De river upp ett stort hål i fiendens linje och rollpersonerna kan följa efter. De enda fiender de möter är de som ligger skadade på marken.



**Rollpersonernas agerande E:** Den arkiske härföraren Brukk Ba Ralk vill inte att hans trupper ska ha allt det roliga. På sin tornödla har han placerat sig mitt på slagfältet och inväntar lugnt alla som vågar komma nära. Brukk Ba Ralk och tornödlan strider till sista blodsdroppen.

**Rollpersonernas agerande F:** Rollpersonerna valde att anfalla de tre skogsmänniskorna som bara var beväpnade med stenar. Dock är det inte stenar de har i sina händer utan eldbomber som de fått av en trollkona. Efter att de har kastat sina bomber drar de sina vanliga vapen för att göra slut på rollpersonerna.

**Fältherrarnas slag:** Trollkarlen Coldernach har tagit över rollen som fältherre från och med denna krigsrond eftersom Porkild leder sina riddare i ett kavallarianfall. Carnag är fortfarande fältherre över sin armé. Om rollpersonerna inte besegrade Brukk Ba Ralk och tornödlan så får Carnag dra av 3 på sitt fältherreslag eftersom dessa två sprider en sådan skräck bland fienden.

**Beräkning av förluster:** Båda arméerna får förluster beroende på hur bra fiendens fältherre lyckades med sitt slag. Carnags armé får för sista gången också förluster av de bysentiska bågskyttarna.

**Moralslag:** Om någon av arméerna förlorade tillräckligt med krigare måste de slå ett moralslag.

**Rollpersonernas valmöjligheter D:** Rakt framför sig ser rollpersonerna att Carnags fanbärare finns inom räckhåll. Det skulle vara en stor ära om rollpersonerna kunde erövra fiendens fana. Till höger om sig ser de att arken och tornödlan helt på egen hand håller på att stoppa den bysentiska frammarschen. Rollpersonerna kan antingen anfalla arken på tornödlan (E) eller försöka erövra fiendens fana (G). Väljer rollpersonerna det förstnämda spelas denna krigsrond igen.

**Rollpersonernas valmöjligheter E:** Till höger om sig ser rollpersonerna en välbekant varelse. Det är drakmänniskan Hazza Anouk och hon dräper tillsammans med sitt garde många fiender. Till vänster om sig ser de att Carnags fanbärare finns inom räckhåll. Det skulle vara en stor ära om rollpersonerna kunde erövra fiendens fana. Rollpersonerna kan antingen anfalla Hazza Anouk (H) eller försöka erövra fiendens fana (G).

**Rollpersonernas valmöjligheter F:** Efter att rollpersonerna har besegrat skogsmänniskorna med eldbomberna ser de till vänster om sig att arken och tornödlan helt på egen hand håller på att stoppa den bysentiska frammarschen. Rakt framför sig ser rollpersonerna en välbekant varelse. Det är drakmänniskan Hazza Anouk och hon dräper tillsammans med sitt garde många fiender. Rollpersonerna kan antingen anfalla Hazza Anouk (H) eller arken på tornödlan (E). Väljer rollpersonerna det sistnämda spelas denna krigsrond igen.

## Krigsrond 5

**Beskrivning:** Kriget rasar nu fram och tillbaka, bysenterna har rönt stora framgångar och Carnag har blivit tvungen att kasta in den sista reserven. Dessa utvilade trupper slår snabbt tillbaka alla försök till genombrytning.

**Rollpersonernas agerande G:** Rollpersonerna försöker komma åt fiendens fana som en ung skogsman håller upp. Dock så ser fienden vad som håller på att hända och 1T6+1 gråtroll skyndar fram för att försvara fanan. Skulle gråtrollen besegras kastar fanbäraren fanan på marken och flyr från platsen. Tar rollpersonerna upp fanan så får Coldernach lägga till tre på sitt fältherreslag.

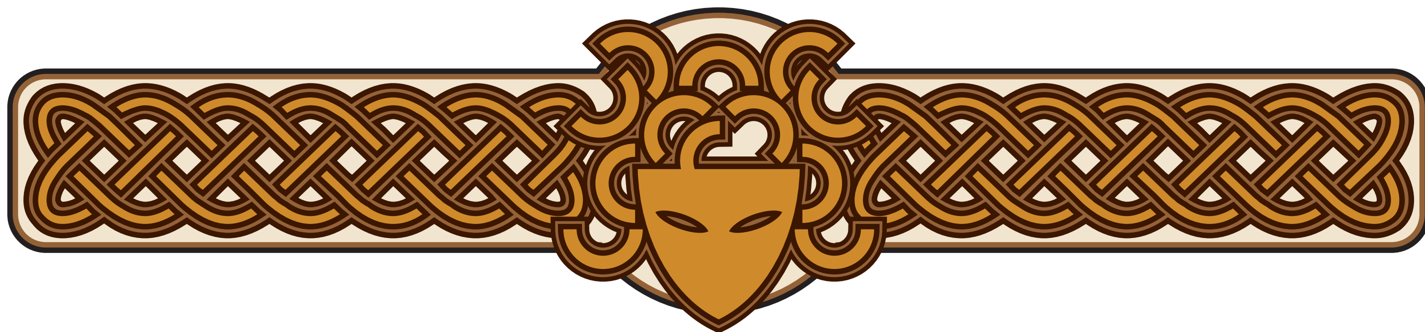
**Rollpersonernas agerande H:** Rollpersonerna har valt att anfall drakmänniskan Hazza Anouk och hennes personliga garde på fem högresta skogsmän. Skogsmännen använder sig av fördjupningen Försvarare för att skydda Hazza. Lyckas rollpersonerna med att dräpa Hazza får Carnag lägga till 1 på sitt fältherreslag.

**Fältherrarnas slag:** Fältherrarna är trollkarlen Coldernach och Carnag denna krigsrond. De båda fältherrarna slår ett Skötsel (krig) slag. Glöm inte att modifiera för rollpersonernas agerande.

**Beräkning av förluster:** Båda arméerna får förluster beroende på hur bra fiendens fältherre lyckades med sitt slag. Carnag får från och med denna krigsrond inga extra förluster av bysenternas bågskyttar.

**Moralslag:** Om någon av arméerna förlorade tillräckligt med krigare måste de slå ett moralslag.

**Rollpersonernas valmöjligheter H:** Efter att rollpersonerna har dräpt Hazza Anouk ser de framför sig att Carnags läger är så gott som oskyddat. Till vänster om sig ser rollpersonerna att fanbäraren fortfarande är inom räckhåll. Rollpersonerna kan antingen anfalla Carnags läger (J) eller försöka erövra fiendens fana (G). Väljer rollpersonerna det sistnämda spelas denna krigsrond igen.



**Rollpersonernas valmöjligheter G:** Rollpersonerna har lyckats erövra fiendens fana. Framför sig ser de att drakmänniskan Gornag Lizz som kommer rakt emot dem. Till höger om sig ser de att Carnags läger är så gott som oskyddat. Rollpersonerna kan antingen anfalla Carnags läger (J) eller Gornag Lizz (I).

## Krigsrond 6

**Beskrivning:** Rollpersonerna har så gott som kämpat sig igenom hela fältet dock kämpas det fortfarande frenetisk på alla håll. Striden har hårdnat ytterligare för alla vet att snart är avgörandets tid inne.

**Rollpersonernas agerande I:** Gornag Lizz och hans tre gråtroll är fruktade fiender. De har nyligen gett sig in i striden och är utvilade. Det kommer att bli tufft för rollpersonerna att besegra dem. Lyckas rollpersonerna med att dräpa Gornag får Carnag lägga till 3 på sitt fältherreslag.

**Rollpersonernas agerande J:** Carnags läger är tomt på fiender så när rollpersonerna kommer fram kan de om de vill sätta eld på det. Från små lägereldar pyr det fortfarande så det är bara att hugga tag i ett vedträ och gå från tält till tält. Sätts Carnags läger i lågor får Coldernach dra av tre på sitt fältherreslag.

**Fältherrarnas slag:** Fältherrarna är trollkarlen Coldernach och Carnag denna krigsrond. De båda fältherrarna slår ett Skötsel (krig) slag. Glöm inte att modifiera för rollpersonernas agerande.

**Beräkning av förluster:** Båda arméerna får förluster beroende på hur bra fiendens fältherre lyckades med sitt slag.

**Moralslag:** Om någon av arméerna förlorade tillräckligt med krigare måste de slå ett moralslag.

**Rollpersonernas valmöjligheter I och J:** Framför sig ser rollpersonerna fiendens fältherre Carnag. Han sitter på sin springare och inväntar att någon ska anfalla honom. Rollpersonerna har äntligen chansen att anfalla den odöde som gjort så mycket ont (K).

## Krigsrond 7

**Beskrivning:** Slaget närmar sig sitt slut. De döda och skadade är många och ett avgörande är inne. De båda arméerna använder sig av sina sista krafter för att få slaget att vända i sinr favör.

**Rollpersonernas agerande K:** Rollpersonerna anfaller Carnag som strider helt ensam från ryggen av sin häst. Han använder sig av ryttarchock och förbiridningar och alla de lömska förmågor och knep som han kan använda sig av.

**Fältherrarnas slag:** Trollkarlen Coldernach är fortfarande fältherre över bysenterna. Om rollpersonerna dräpte Carnag så tar Gornag över befälet. Om han också är dräpt står trollen och skogsmänniskorna utan fältherre. Detta betyder att varje krigsrond räknas deras fältherreslag som ett slag med resultatet dåligt slag.

**Beräkning av förluster:** Båda arméerna får förluster beroende på hur bra fiendens fältherre lyckades med sitt slag.

**Moralslag:** Om någon av arméerna förlorade tillräckligt med krigare måste de slå ett moralslag.

**Rollpersonernas valmöjligheter K:** Efter att rollpersonerna besegrat Carnag kan de antingen lugnt invänta slutet eller ge sig in i striden igen. Gör de det sistnämda kommer de att bli anfallna av fientliga krigare enligt tabellen på sidan 34 varje krigsrond till slaget är över.

## Krigsrond 8+

Slaget vid Järvsahed närmar sig sitt slut om det inte redan har inträffat. Spelledaren fortsätter att utföra krigsronder tills ena sidan har misslyckats med 5 moralslag eller är helt utplånad. Vad som händer efter slaget beror på vilken sida som vann. Se det olyckliga slutet och det lyckliga slutet.

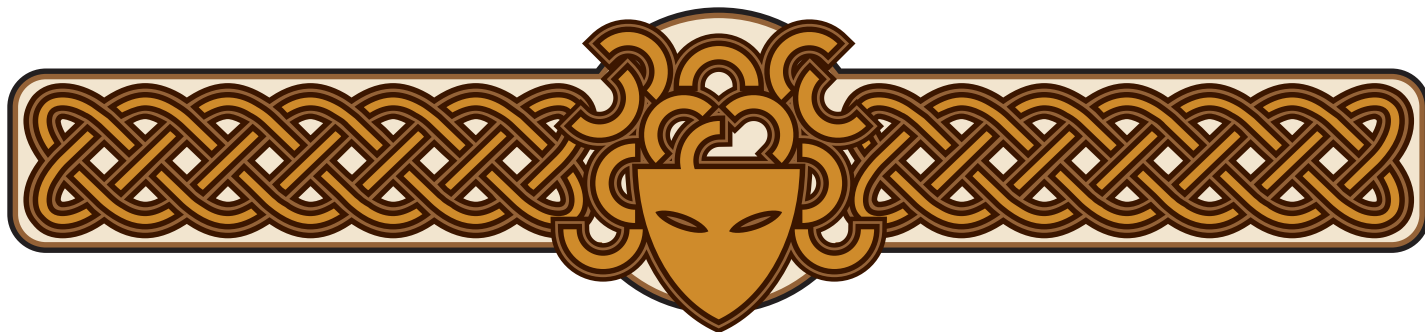
### Flykt

Om någon av sidorna kommer upp i fem misslyckade moralslag (vilket bör gå ganska fort om både Carnag och Gornag är dräpta) så bryter moralen totalt samman och armén tar till flykt. Eftersom fienden då får fritt fram att hugga i ryggen osamkar de ytterligare 2T100+100 i förluster innan de flyende har hunnit lämna fältet. Kvar står segrarna som höjer sina blodiga vapen i ett segervrål.

### Dödade och sårade

Efter slaget kan spelledaren roa sig med att räkna fram hur många som är dödade och sårade. Den segrande sidan kommer inte att visa någon nåd för sårade fiender och dessa kommer att stickas ner där de ligger. På den segrandes sida kommer har 3T20+20% av förlusterna att vara sårade. Resten är dödade eller döendes.

***Exempel:*** *Bysenterna vann slaget och de hade en förlust på 612 krigare. Av dessa är 16+9+12+20=57% sårade. Detta resulterar i att bysenternas förluster var 349 sårade och 263 döda.*



## Det olyckliga slutet

Om Carnag stod som segrare vid slaget vid Järvsahed betyder det med all sannolikhet att rollpersonerna är döda. De kämpade tappert med förgävas. Carnag får efter slaget förstärkning från både Arkland och Svartliden. Kuorpurova, Gol och Nore faller under hans kontroll och han börjar anfalla södra Bysente. Det kommer att ta många år innan Carnags trupper helt är bortdrivna och freden åter är vunnen i Bysente.

## Det lyckliga slutet

Rollpersonerna lyckades dräpa Carnag och hans mörka armé drevs tillbaka till de mörka skogar varifrån de kom ifrån. Rollpersonerna blir hyllade som hjältar och bärs i triumf tillbaka till Sollidea där man har en stor fest för att fira hjältarna och segern vid slaget om Järvsahed.

Av alla hjältar som stred vid Järvsahed var det många som inte kom tillbaka. Dock överlevde trollkarlen Coldernach, riddarmästaren Porkild Avold och den vita sköldmön slaget (även om rollpersonerna inte räddade henne).

Den vita sköldmön stannar dock inte kvar till festen. Hon låter bara Sollideas skickligaste helare förbinda hennes sår och rider sedan norrut. Varför hon inte vill deltaga i festen är det ingen som vet.

Porkild Avold håller under festen en skål till rollpersonernas ära och belönar dem med en kista med guld. Kistan innehåller 100 guldmynt. Om rollpersonerna har erövrat fiendens fana och överlämnar den till Porkild blir han mycket glad och säger att den kommer att sitta ovanför hedersplatsen i huset Avolds riddarsal. Porkild lovar också att om någon behöver hjälp av det Avoldska riddarhuset eller vill skolas till riddare ska de bara söka sig till Nore där deras namn kommer att äras som om de vore halvgudar.

När festen är sen och innan rollpersonerna har hunnit smyga iväg med någon frilla eller för att sova samlar trollkarlen Coldernach dem för en sista gång. Han säger att det har varit en ära att få lära känna dem och tack vare dem dröjer det nog länge innan någon vågar anfalla landet igen. Om han hade haft en belöning skulle han gärna givit den till dem men eftersom han inte har någon så är bysentes frihet det enda han kan erbjuda dem. Efter ett sista farväl hoppar Coldernach upp på en häst och rider iväg. Någonstans finns det ett mörker som hotar Trudvangs fria folk och för att möta mörkret behöver folket trollkarlens hjälp...

## Äventyrspoäng

Efter äventyret är dags att dela ut äventyrspoäng. Om äventyret tar mer än ett spelmöte att spela kan spelledaren välja att dela ut poängen efter varje möte.

| | |
|---|---|
| Rollpersonerna accepterade uppdraget | 10 ÄP |
| Rollpersonerna fick Skymningssol av Merowalan | 5 ÄP |
| Rollpersonerna dräpte träddemonen | 5 ÄP |
| Rollpersonerna räddade Bareks liv | 5 ÄP |
| Rollpersonerna fann Rafnablad | 10 ÄP |
| Rollpersonerna lyckades fly från Svartliden | 5 ÄP |
| Rollpersonerna räddade Gorukur från björnen | 5 ÄP |
| Rollpersonerna besegrade jättelogen | 15 ÄP |
| Rollpersonerna fick låna Draugurdrapir | 5 ÄP |
| Rollpersonerna deltog i slaget vid Järvsahed | 20 ÄP |
| Rollpersonerna dräpte Brukk och tornödlan | 5 ÄP |
| Rollpersonerna dräpte Hazza Anouk | 5 ÄP |
| Rollpersonerna dräpte Gornag Lizz | 5 ÄP |
| Rollpersonerna förintade Carnag | 30 ÄP |
| Spelarnas rollspelsinsats | 0-20 ÄP |

## Äventyrets fortsättning

Om spelledaren vill kan äventyret fortsätta efter segerfesten i Sollidea. Här följer några uppslag.

- Bysente har drabbats hårt av kriget och mat, kläder och andra förnödenheter måste inhandlas från andra länder.
- Den vita sköldmön avslöjar sin rätta identitet och gör anspråk på Bysentes krona.
- Rollpersonerna väljer att inte lämna tillbaka Draugurdrapir. Dvärgarna blir förgrymmade och skickar ut ett dussin zvordakrigare för att ta tillbaka svärdet.
- Den arkiska armén har slutligen tagit sig ner från Arkland. De går till skoningslös attack mot Nore och Porkild och rollpersonerna måste undsätta staden innan den faller.
- Hur gick det för Kuorpurova? Finns det fortfarande tid att undsätta alferna?





# Index: Spelledarpersoner

## Coldernach



Den mittländske trollkarlen Coldernach är alltid på resande fot mellan Trudvangs olika länder. Som medlem i Godhetens råd (ett hemligt brödraskap) har Coldernach svurit att alltid skydda de fria folken i Trudvang från ondskans makter. Därför sägs det att var han än dyker upp så följer asätarna med honom och många fruktar honom för de vitner det sägs att han kontroller. När Coldernach inte bekämpar ondskan kan han finnas i något avlägset bibliotek eller kloster sökandes efter förbjuden kunskap. I länder utanför Mittland tar Coldernach oftast av sig sin järnkrona (en maktsymbol som trollkarlar bär) eftersom vitnertämjare inte är speciellt välkomna i många länder. Där utger han sig oftast för att vara en bestiarie som heter Theron.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Skarpsinnig (int +4), Ståndaktig (psy +2), Tvivlare (spi -1).
**Kroppspoäng:** 27
**Färdigheter:** Besvärjelsekonst FV 16, Geografi (mittland) FV 12, Geografi (vastermark) FV 8, Kulturkännedom (korpikalla) FV 8, Riddjur FV 8, Skötsel (krig) FV 12, Strid FV 12, Tala röna FV 16, Tala Vrok FV 8, Vildmarksvana FV 12.
**Fördjupningar:** Estiatika, Galdra, Kampvana, Kunskapstörstare, Ledare, Läsa & skriva (röna), Orientering, Sejdra, Stridsvana, Teckerman, Vapenbärare & Vapenmästare (tvåhandsfattade eggvapen), Vitnerförädling, Vitnerkalla, Överlevnad (mittland).
**Vitnerpoäng:** 50
**Besvärjelser:** Djurkontroll (nivå 1-2), Kontrollera förmål (nivå 1), Kontrollera vatten (nivå 1-2), Ljus/mörker (nivå 1-2), Vatten (nivå 1), Vitner (nivå 1-2), Växter (nivå 1-2).
**Beväpnad strid:** 32 stridspoäng.
**Utrustning:** Vandringsyxa 1T10 (ÖP 8-10) +3, Härdat läder RV 3, Järnkrona (laddat med 10 vitnerpoäng), läderväska (innehållande proviant, örter, förband, skrivfjäder, bläck, besvärjelsebok, kokkärl, dolk, slev, flinta och stål).

## Porkild Avold



Porkild Avold är riddarmästare i det sista riddarhus som finns kvar i Bysente, huset Avold. Med sitt starkaste fäste i det nordliga Nore skyddar riddarhuset landet från att invaderas av vildsinta arker och andra missdådare. Porkild som är en tapper kämpe och en lysande strateg har genom olika allianser med främst riddarhuset Nibhel från Silvtrunder byggt upp en mäktig styrka. Att huset Avold har anor från drakkungarnas tid har också gjort både Porkild och huset Avold mycket respekterat.

Porkild har alla de egenskaper en riddare ska ha. Han är god, tapper och givmild. Han lyssnar på råd från andra men följer ofta sitt egna hjärta vilket mer än en gång räddat hans liv. Personer som träffar Porkild kommer snabbt att märka att han är en person man kan lita på. Har han lovat något håller han det.

**Inga spelvärden presenteras för Porkild. Behövs det får spelledaren hitta på egna.**

## Den vita sköldmön



Ingen vet vem den vita sköldmön egentligen är men de senaste åren har hon synts till flera gångar i nordöstra Bysente. Hon verkar alltid dyka upp när det väntas stridigheter och hon har alltid ställt sig på bysenternas sida. Detta har givetvis fått ryktena att florera vilt bland befolkningen. Vissa tror att den vita sköldmön är en alfprinsessa som har valt att leva bland människor för att bättre förstå sig på dem medan andra säger att hon är ett föräldralöst barn som funnit Gave och nu följer kyrkans påbud. Det i särklass mest spridda ryktet är dock det att hon är drakkungen Glungas ättling i rakt nedåtstigande led och den rättmätiga arvtagerskan av Bysentes kungakrona. Vad som är sanning och lögn kan bara tiden påvisa.

**Inga spelvärden presenteras för den vita sköldmön. Behövs det får spelledaren hitta på egna.**



## Träddemon



Träddemonernas ursprung är höljt i dunkel och inte ens Nidendomens demonbröder vet varifrån de kommer. En legend berättar dock att en gång i tiden vandrade urdemonen Vongunturax upp från sin underjordiska håla och började sprida död och förintelse omkring sig. På Majnjord gröna fält stötte dock demonen på hjälten Theumer som dräpte honom och eftersom Vongunturax var fylld av vrede exploderade kroppen. I och med explosionen spreds demonens tänder över hela Trudvang och planterades likt frön i marken. När fröna sedan kommer i kontakt med blod så väcks dess demoniska ursprung till liv och en träddemon växer upp ur marken. Så säger legenden.

Träddemonen som rollpersonerna möter på den lilla ön är osedvanligt lömsk och hatisk mot allt levande. Det var länge den fick smaka blod och nu är den törstig.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Hinjestark (sty +6), Tålig (fys +2), Orörlig (smi -4).
**Skräckfaktor:** 1T10 (ÖP 10)
**Kroppspoäng:** 50
**Naturligt skydd:** Bark RV 4.
**Färdigheter:** Besvärjelsekonst FV 16, Strid FV 12.
**Fördjupningar:** Glyma, Livtag, Naturlig strid (nivå II), Bett [antal handlingar (nivå III), skada 1T10 (ÖP 8-10)], Klor [antal handlingar (nivå III), skada 1T10 (ÖP 10)], Vitnerkalla.
**Vitnerpoäng:** 25
**Besvärjelser:** Kontrollera vatten (nivå 1-3), Ljud (nivå 1), Nekromanti (nivå 1).
**Demoniska förmågor:** Barkkropp, dubbelhjärna, immun mot eld.
**Naturlig strid:** 22 stridspoäng.
**Övrigt:** Tack vare sin dubbelhjärna kan träddemonen göra två saker samtidigt utan avdrag (t.ex. kan den slåss och kontollera vattenundinen eller kasta andra besvärjelser). Den kan också göra olika attacker med sina två armar. I strid försöker träddemonen med hjälp av en Glyma-attack föra ett offer till sin mun för att bita huvudet av det. Träddemonen kan inte förflytta sig men hans armar har en räckvidd på fyra meter (hela ön). När träddemonen inte rör på sig går det inte att skilja på den och ett vanligt träd.

## Vattenundin



En Vattenundin är en magisk varelse som en vitnervävare kan framkalla med besvärjelsen Kontrollera vatten (nivå III). Vattenundinen kontrolleras helt av vitnervävarn som styr alla dess handlingar. Vattenundinen tar formen av antingen en vattenpelare eller en kvinnogestalt av vatten. Den vattenundin som beskrivs här är den som träddemonen framkallar. Mäktigare vattenundiner kan framkallas om man lägger till effektgrader men det väljer demonen att inte göra.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Stark (sty +1), Smidig (smi +2).
**Kroppspoäng:** 20
**Förmågor:**
- Vattenstråle. Undinen kan i hög hastighet skjuta en koncentrerad stråle vatten. FV 12, skada 1T10.
- Svepattack. Undinen kan svepa in en varelse i vatten och försöka dränka och krossa den. FV 8, skada (på total KP) 1T10 (ÖP 9-10) +3.
- Tar endast halv skada av materiella vapen.
- Immun mot gift.

**Övrigt:** Med hjälp av vattenundinen försöker träddemonen tvinga sina offer till ön där den kan göra ett lömskt överraskningsanfall.

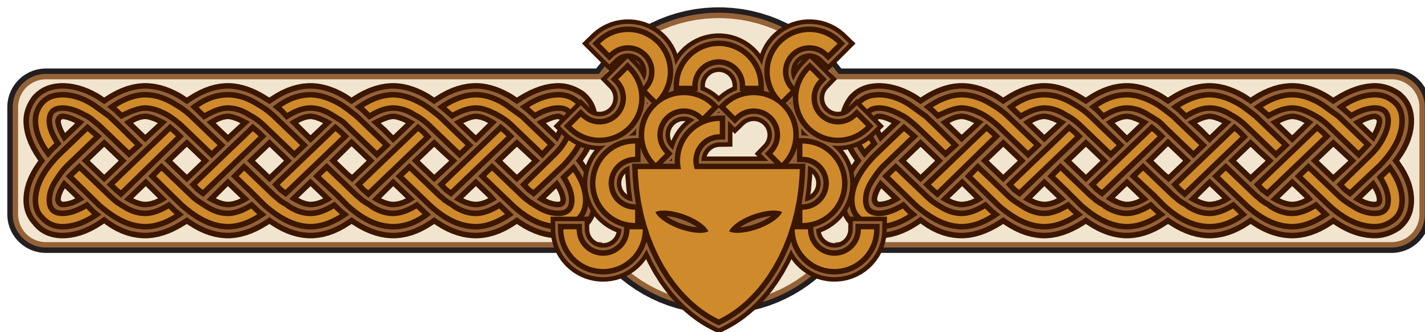
## Dalke Skogsman



Dalke är 26 år gammal och har en välbyggd kropp. Han har dock inte den grovhet som skogsmännen är kända för och han är betydligt mer ödmjuk. Som de flesta skogmänniskor lever Dalke av vad skogen har att erbjuda. Han är en duktig jägare och har fällt många bytesdjur under sin livstid.

När Dalke var 18 år gammal förenades han med Vanora som kom från en annan stam. Ett år senare blev han en stolt familjefar. Han älskar sin kvinna och sin son Barek och han skulle offra sitt liv för att rädda dem. När Dalke fick höra att han skulle ut i krig blev han förfärad. Istället för att riskera sitt liv valde han att fly med sin familj.

**Dalke har samma spelvärden som Skogmän (sid 44).**



## Gråtroll



I äventyret figurer många möten och strider med gråtroll. För att få lite variation på dem så finns det två varianter av dem, typ A och typ B. Om det inte står i äventyret vilken typ rollpersonerna möter så får spelledaren själv välja. Generellt sett är typ A betydligt starkare och hårdförare än typ B.

### Typ A

**Exceptionella karaktärsdrag:** Trollstark (sty +4), Härdad (fys +1), Korkad (int -2).
**Kroppspoäng:** 35
**Naturligt skydd:** Hud RV 1.
**Färdigheter:** Lönndom FV 8, Rörlighet FV 8, Strid FV 12, Jakt och fisk FV 8, Överlevnad (skog) FV 6.
**Fördjupningar:** Extra handling (vapenbärare [tvåhandsfattade krossvapen]), Holmgång, Kampvana, Rustningsbärare, Stridsvana, Vapenbärare & Vapenmästare (tvåhandsfattade krossvapen).
**Förmågor:** Nattsyn, Smittbärare.
**Holmgång:** 25 stridspoäng.
**Beväpnad strid:** 32 stridspoäng. (10 SP låsta till tvåhandsfattade krossvapen).
**Utrustning:** Tvåhandsklubba 1T10 (ÖP 8-10)+3, Päls RV 2.

### Typ B

**Exceptionella karaktärsdrag:** Trollstark (sty +4), Härdad (fys +1), Korkad (int -2).
**Kroppspoäng:** 32
**Naturligt skydd:** Hud RV 1.
**Färdigheter:** Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10, Jakt och fisk FV 6, Överlevnad (skog) FV 6.
**Fördjupningar:** Holmgång, Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd).
**Förmågor:** Nattsyn, Smittbärare.
**Holmgång:** 20 stridspoäng.
**Beväpnad strid:** 25 stridspoäng. (5 SP låsta till enhandsfattade svärd och 5 SP låsta till sköldar).
**Utrustning:** Bredsvärd 1T10 (ÖP 9-10), Tjockt tyg RV 1, Medelstor sköld.

## Vallatomo



Korpikallaalfen Vallatomo växte upp i Svartliden och har alltid levt i skogen trygga mörker. Redan som ung dräptes hans föräldrar av troll och efter denna händelse har han närt ett oförlåtligt hat mot alla troll, stora som små. När Vallatomo blev äldre anslöt han sig till Keltalahtis utrensningskampanj i nordvästra Svartliden. Trots att han kämpade väl under många år och personligen dödade minst 200 troll så verkade fienden aldrig ta slut. Alltid dök det upp nya trollstammar där de gamla varit och det skoningslösa dödandet tog aldrig slut.

Till slut tröttnade Vallatomo på krigandet och sökte sig till Kuorpurova där han fick ansluta sig till gränsvakten. Genom sin stora erfarenhet av krig mot troll steg han fort i rang och när den gamle ledaren för gränsvakten stupade var Vallatomo hans självklare efterträdare.

Vallatomo har tjänat som ledare för gränsvakten i 17 år när rollpersonerna träffar på honom i Svartliden. Han ser med stor misstänksamhet på alla människor, dvärgar och till och med illmalainaalfer. Han uppträda alltid lugnt och värdigt men tolererar inga dumheter. Vallatomo ser det som sitt livs plikt att försvara Kuorpurova mot alla fiender, inre såväl som yttre.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Stark (sty +1), Tålig (fys +2), Tvivlare (spi -1).
**Kroppspoäng:** 30
**Färdigheter:** Geografi (Svartliden) FV 12, Jakt och Fiske FV 12, Lönndom FV 16, Rörlighet FV 12, Strid FV 16, Överlevnad (skog) FV 8.
**Fördjupningar:** Dold förflyttning, Finna dolda ting, Gömma sig, Kampvana, Klättrarvana, Ledare, Lägerfinnare, Orientera, Projektilvapenbärare & Projektilvapenmästare (pilbågare), Rustningsbärare, Skuggsprång, Smyga, Spårare, Undgå attack, Upptäcka fällor, Upptäcka överfall, Vapenbärare & Vapenmästare (tvåhandsfattade eggvapen).
**Beväpnad strid:** 31 stridspoäng.
**Utrustning:** Tvåhandssvärd 1T10 (ÖP 8-10) +3, Sammansatt båge 1T10 (ÖP 8-10) +3, Härdat läder RV 3, Alfisk mantel (+5 vid Gömma sig-slag), Koger med 20 pilar, axelväska med proviant, förband, dolk och en extra bågsträng.



## Jokaro



Jokaro är en korpikallaalf med odödlighetens blod rinnande i sina ådror. Han föddes i mitten av profetens tidsålder i Ajanjäki. Som ung drabbades han av reslust och han beslutade sig för att besöka Valtoris legendariska skogar i söder. När han återvända cirka 100 år senare var det med den fagra Pilvia i sitt följe. Jokaro berättade för de andra alferna att han träffat på Pilvia vid stjärnporten Valkalainen och genast förälskat sig i henne. Men hennes far hade motsatt sig en förening mellan illmalaina och korpikalla om Jokaro inte kunde visa sig värdig.

Fadern lovade att Jokaro skulle få Pilvias hand om han kunde erbjuda honom en sagosten. Jokaro svor att han inte skulle återvända förrän han kunde lägga en sagosten i fadern hand och gav sig iväg. Det tog Jokaro 87 år att finna en sagosten djupt inne i drakskogen och i triumf återvände han till Valtoris.

Pilvias fader blev mycket förvånad när Jokaro återvände men han höll sitt ord och korpikallaalfen fick Pilvias hand. Många legender om denna kärlekshistora cirkulerar fortfarande i Valtoris om kärleken mellen en illmalaina och en korpikalla.

Men återkomsten i Ajanjäki skulle bli kortvarig. Bara några hundra år efter att Jokaro återvänt förstördes alftornet av troll. Jokaro samlade ihop de som överlevt anfallet och tillsammans vandrade de åt nordväst. På en mäktig kulle slog de sig ner och lät han bygga det som skulle bli Kuorpurova.

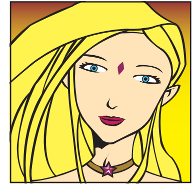
Jokaro är inte en alfkung i traditionell mening. Efter anfallet mot Ajanjäki tog de andra alferna honom som sin herre och han accepterade motvilligt att leda dem. Han går under titeln härskaren av Kuorpurova.

Tack vare sin resor är Jokaro betydligt mer öppen till andra raser än vad en korpikallaalf normalt brukar vara. Han är också artig, intelligent och välunderrättad om vad som händer i Svartliden. I hans ögon tindrar stjärnorna och mycket vishet har samlats hos Jokaro genom århundraden.

Jokaro är en mycket god vän till trollkarlen Coldernach eftersom han en gång i tiden varnade alfen för ett anfall mot Kuorpurova.

**Inga spelvärden presenteras för Jokaro.**
**Behövs det får spelledaren hitta på egna.**

## Pilvia



Legenden om illmalainaalfen Pilvias kärlek till korpikallaalfen Jokaro besjungs fortfarande i Valtoris skogar. Det var i mitten av profetens tidsålder som de träffades vid stjärnporten Valkalainen. Pilvia fattade genast tycke för den mystiske alfen med det svarta håret och det mörka sinnet. Hon ville gärna visa Jokaro illmalainaalfernas ljusa sätt på tillvaron men hennes fader sa stopp. Först var Jokaro tvungen att utföra ett stordåd genom att finna en av de borttappade sagostenarna.

I 87 år väntade Pilvia på att Jokaro skulle återvända och när han gjorde det fylldes hennes hjärta med glädje och kärlek. I många år vandrade de sedan omkring i Valtoris skogar och hon visade honom många vackra platser där en alf kunde finna ro.

Men med åren började en hemlängtan att växa sig allt starkare inom Jokaro och när han beslutat sig för att återvända hem till Svartliden följde hon med honom. Till en början skrämde den mörka skogen henne men även i Svartliden fanns det platser av skönhet och hennes sinne lättade med tiden.

Efter Ajanjäkis förstörelse och uppförandet av Kuorpurova har hon tagit sig rollen som drottning. Hennes officiella titel är dock härskarinna av Kuorpurova. Hon styr det lilla samhället med visdom och är betydligt mer involverad i de beslut som fattas än sin make. Med tiden har detta fått konsekvensen att alferna i Kuorpurova ser henne som rikets egentliga härskare och det är oftast till henne de vänder sig med sina göromål. Detta är ett arrangemang som passar Jokaro mycket bra eftersom han egentligen inte vill ha ansvaret för alferna i Kuorpurova.

För många årtionden sedan lärde Pilvia känna trollkarlen Coldernach. Genast uppstod en djup vänskap mellan de två. Hon ser med stor förståelse på trollkarlens kamp mot ondskan och försöker hjälpa honom så mycket hon bara kan.

Pilvia är vis och god och uppfattas av alla som mycket vacker. Med sitt blonda hår och intensiva blå ögon kan hon få vem som helst att göra som hon vill. Hon är dock ibland sorgsen för att hon ännu inte fått något barn.

**Inga spelvärden presenteras för Pilvia.**
**Behövs det får spelledaren hitta på egna.**



## Björn



Denna folkilskna björn ser alla som tränger in på hans territorium som ett hot. Den har redan dödat många dvärgar i sitt liv och uppskattar inte att någon (rollpersonerna) lägger sig i hans affärer. I strid är björnen mycket aggresiv och den kommer att strida till slutet.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Trollstark (sty +4), Smidig (smi +2).
**Kroppspoäng:** 60
**Naturligt skydd:** Skinn RV 2.
**Färdigheter:** Jakt och fiske FV 12, Strid FV 12, Överlevnad (berg) FV 12
**Fördjupningar:** Naturlig strid (nivå II), Bett [antal handlingar (nivå II), skada 1T10 (ÖP 8-10)], Klor [antal handlingar (nivå III), skada 1T10 (ÖP 10)].
**Naturlig strid:** 22 stridspoäng.

## Gorukur Ralki



Gorukur Ralki av Torikkas blod är en ovanligt munter och glad borjornikkadvärg. Hans bullriga skratt hörs vida omkring och han berättar gärna konstiga skämt som egentligen bara en annan dvärg kan uppskatta. Han har det för dvärgar ovanliga yrket björnjägare. Detta kommer sig av att Gorukur i sin ungdom begick en svår synd. Han lade nämligen handen på Harkadirum, det förtrollade städet som ingen utan tillåtelse hade rätt att beröra. Som straff beordrades Gorukur att leva nära ytan och jaga de björnar som härjade på bergssidorna av De sotiga bergen. Björnarna hade under en längre tid varit en nagel i ögat för thuunen av Sotheim och denne tyckte att det var ett utmärkt straff åt den unge Gorukur.

Med tiden kom björnarna att minska i området kring Sotheims huvudport och Gorukur togs till nåder. Han fick återvända till Sotheim men sade då att han hade funnit sitt rätta kall på utsidan av berget. Dvärgarna fann det märkligt att någon frivilligt skulle spendera sitt liv ovanför berget men hade inga egentliga invändningar mot det.

**Inga spelvärden presenteras för Gorukur Ralki. Behövs det får spelledaren hitta på egna.**

## Bastjol Tosajjo



Bastjol Tosajjo av Jharuks blod är thuun över Sotheim. Han kallas också för härskaren av de sotiga bergen vilket är en sanning med modifikation eftersom han bara härskar över de riken som finns under bergen. Som andra dvärgkungar styr han sitt rike med järnhand och hans vilja är lag. Dock är Bastjol mer tolerant mot andra raser än vad dvärgar brukar vara. Thuunen för nämligen en mycket vinstgivande handel med människorna utanför bergen.

Thuunen är också mycket mån om dvärgarnas traditioner och seder. Speciellt anser han att ett löfte som givits ska hållas, kosta vad det kosta vill. Bastjol kan ta till extrema åtgärder för att tillrättagöra ett löfte som brutits av honom själv eller någon annan.

**Inga spelvärden presenteras för Bastjol Tosajjo. Behövs det får spelledaren hitta på egna.**

## Glymer Gullmer



Glymer Gullmer av Jharuks blod är en av de främsta thuularna i Sotheim. Han är också en hårt arbetande mästersmed och thuunens halvbror. Glymer har tillverkat många av de vackraste föremålen i Sotheim och för det har han fått mycket respekt. Hans mest kända föremål är hammaren Gnistur som han svingar med stor kraft. Både på upphettad metall och mot dvärgarnas fiender.

Glymer är nog den i Sotheim som mest av alla anser att föremål som inte används till vad de är tillverkade för ska förvaras tryggt och säkert i en skattkammare. Helst då hans egen när det gäller värdefulla föremål.

Att han låter rollpersonerna låna Draugurdrapir kan tyckas förvånande men man får inte glömma varför svärdet smiddes för första gången. För att det skulle användas av en människa. Därför låtar han detta ske utan större protester men återlämnas inte svärdet kommer han personligen att jaga tjuvarna till Blotheims portar om så krävs.

Glymer är annars en ganska trevlig person som gärna berättar historier om smideskonst över en bägare dvärgöl.

**Inga spelvärden presenteras för Glymer Gullmer. Behövs det får spelledaren hitta på egna.**



## Jätteloge



Jättelogen bestod från början av tre individuella logar som var inspärrade i logeugnen. Dock lyckades de fly och för att ha en större chans att överleva smälte de sig samman och blev en jätteloge. Logens enda vilja är att fly från smedjan och ta sig ner till lavaströmmarna under berget. Kan den dräpa några dvärgar på vägen gör den gladeligen så. Till utseendet ser jättelogen ut som en jättestor brinnande ödlevarelse.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Hinjestark (sty +6), Smidig (smi +2), Ståndaktig (psy +2).
**Kroppspoäng:** 75
**Naturligt skydd:** Lavaskal RV 3.
**Skräckfaktor:** 1T10 (ÖP 10)
**Färdigheter:** Strid FV 12.
**Fördjupningar:** Naturlig strid (nivå III), Bett [antal handlingar (nivå III), skada 1T10 (ÖP 8-10)], Klor [antal handlingar (nivå III), skada 1T10 (ÖP 10)].
**Naturlig strid:** 27 stridspoäng.
**Förmågor:**

- Mörkersyn.
- Eldskropp. Jättelogen utstrålar en enorm värme. Är någon närmare än fyra meter från logen måste denne lyckas med ett situationsslag Psyke (svårighetgrad 10) för att inte backa undan. Är någon närmare än 3 meter tar denne 1T10 i skada varje stridsrond. På grund av hettan förlorar vapen som träffar logen 1T2 i brytvärde varje gång det träffar. Trävapen förlorar 1T6 varje gång. Mitrakavapen och magiska vapen tar inte skada av logen.
- Vattenkänslig. Jättelogen är känslig för vatten. Den tar 1T6 i skada varje stridsrond den är i kontakt med vatten (minst en liter).

## Eldbomber

I äventyret finns det tre skogsmän som har tillgång till två eldbomber var. Dessa bomber kastas på fiender som då fattar eld. Om skogsmännen träffar med sina eldbomber ger elden 1T5 i skada varje stridsrond tills den är släckt. Dessa skogsmän har fördjupningen Vapenkastare (eldbomber). De kan kasta båda bomberna i samma SR.

## Skogstroll



Carnag har få skogstroll i sin armé men de få han har tillgång till tjänar honom troget. Skogstrollen används mest som spanare och ska koncentrera sig på att finna information om fiendernas göromål. På slagfältet är de dock en farlig motståndare eftersom de genom sin natur inte kan känna rädsla. Vinna eller dö är allt som gäller för skogstrollen.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Trolldum (int -2), Smidig (smi +2).
**Kroppspoäng:** 15
**Färdigheter:** Lönndom FV 10, Rörlighet FV 14, Strid FV 9, Tala (bastjurs) FV 8, Jakt och Fiske FV 8, Överlevnad (skog) FV 14.
**Fördjupningar:** Kampvana, Sköldbärare.
**Beväpnad strid:** 19 stridspoäng (varav 5 SP låsta till sköldar).
**Utrustning:** Jaktspjut 1T10 (ÖP 9-10), Liten sköld, Heltäckande pälsrustning RV 2.

## Skogsman



De vilda skogsmännen som lever i Svartliden är fruktade av alla som lever i Vastermarks norra länder. När som helst kan de svepa ner från sina mörka skogar för att plundra och skövla. Den här gången har de dock inte kommit frivilligt. De har blivit hotade av Carnag att om de inte lyder hans vilja ska han låta trollen bränna ner deras byar. Som krigare är de mycket illojala mot sin ledare.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Stark (sty +1), Tålig (fys +2), Obehaglig (kar -1)
**Kroppspoäng:** 26
**Färdigheter:** Rörlighet FV 8, Strid FV 12, Jakt och Fiske FV 12, Överlevnad (skog) FV 8.
**Fördjupningar:** Försvarare, Kampvana, Sköldbärare, Vapenbärare (enhandsfattade svärd).
**Beväpnad strid:** 27 stridspoäng (varav 5 SP låsta till enhandsfattade svärd och 5 SP låsta till sköldar).
**Utrustning:** Krumsvärd 1T10 (ÖP 10), Medelstor sköld, Heltäckande härdat läder RV 3.



## Gornag Lizz



Grymhet och ondska har alltid varit Gornags följeslagare. Redan som liten fick han lära sig att andra varelser endast existerade för att förslavas eller användas till drakmännens grymma nöjen. Att jaga människor var något som Gornag tyckte mycket om och han fick snabbt ett rykte om sig att vara en av de främsta jägarna i sin klan. När Gornag nådde vuxen ålder började han åtrå den vackra Hazza Anouk men han var inte ensam. Hans egen bror Bornakk hade tagit Hazza som sin frilla och detta kunde Gornag inte tåla. I envig dräpte han Bornakk för att sedan äta upp hans kropp. Som straff för den dräpta brodern sändes Gornag i exil och Hazza följde med honom. Efter att ha äventyrat runt omkring i Trudvang i många år stötte Gornag på kummelgasten Carnag i Svartlidens skogar. Med löfte om rikedom och makt gick han med på att bli marsk över den odödes trupper.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Trollstark (sty+4), Tålig (fys+2), Tvivlare (spi -1).
**Kroppspoäng:** 38
**Naturligt skydd:** Fjäll RV 3.
**Färdigheter:** Jakt och fiske FV 12, Lönndom FV 8, Rörlighet FV 12, Skötsel (krig) FV 7, Strid FV 12.
**Fördjupningar:** Bestjägare (människor), Finna dolda ting, Holmgång, Kampvana, Ledare, Rustningsbärare, Smyga, Spårare, Sköldbärare, Sköldmästare, Stridsvana, Taktiker, Vapenbärare & Vapenmästare (enhandsfattade svärd).
**Förmågor:** Nattsyn.
**Obeväpnad strid:** 17 stridspoäng.
**Beväpnad strid:** 42 stridspoäng. (10 SP låsta till Enhandsfattade svärd och 10 SP låsta till sköldar).
**Utrustning:** Slagsvärd 1T10 (ÖP 9-10), Medelstor sköld, Metallförstärkt läder RV 4 (överallt utom huvudet), penningpung med 50 silvermynt.

## Hazza Anouk

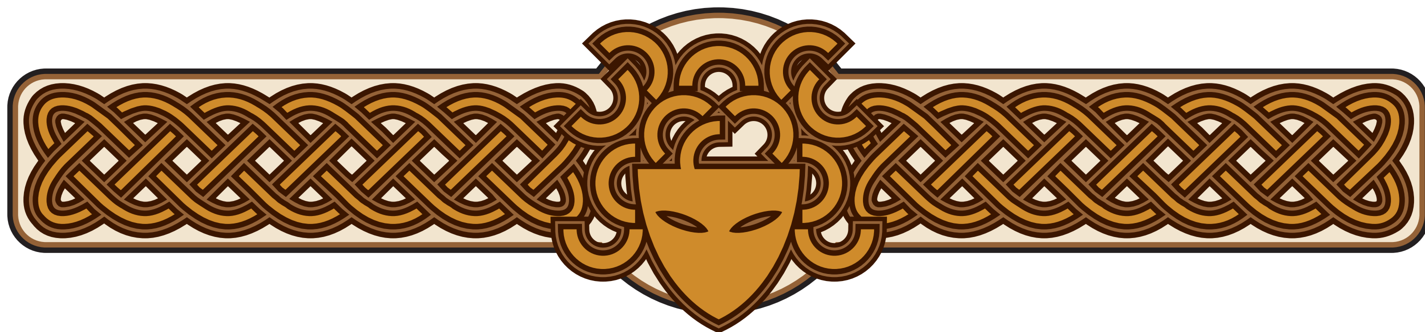


Från den dag Hazza kläcktes har hon alltid varit en åtrå för drakmännens blickar. Hazzas far som var klanhövding såg dock till att hålla alla beundrare på behörigt avstånd. Strax efter att Hazza nått mogen ålder dräptes dock fadern och en ny hövding tog makten i klanen. Många gjorde då anspråk på den vackra Hazza men det var Bornakk som tog henne som sin brud. Hazza behandlades illa av Bornakk och när han dräptes av sin bror Gornag grät hon inga tårar. Istället fann hon Gornags styrka och vitalitet tilltalande och när Gornag sändes i exil följde hon med honom. Under många år av äventyrande lärde hon sig att grymhet och blodtörst var något som lönade sig. Endast den svage visar nåd till sina fiender. I Carnags armé för Hazza befäl över skogsmännen och är endast ansvarig inför Carnag och Gornag. Hon piskar sina krigare framför sig och lyssnar inte på klagorop.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Urstark (sty+2), Smidig (smi+2), Älvalik (kar +2).
**Kroppspoäng:** 32
**Naturligt skydd:** Fjäll RV 3.
**Färdigheter:** Jakt och fiske FV 8, Lönndom FV 12, Rörlighet FV 12, Strid FV 12.
**Fördjupningar:** Dold förflyttning, Ekipering, Finna dolda ting, Förklädnad, Holmgång, Kampvana, Ledare, Rustningsbärare, Smyga, Tjuvlyssna, Två vapen (vapenbärare [enhandsfattade svärd]), Vapenbärare & Vapenmästare (enhandsfattade svärd).
**Förmågor:** Nattsyn.
**Obeväpnad strid:** 17 stridspoäng.
**Beväpnad strid:** 32 stridspoäng. (15 SP låsta till Enhandsfattade svärd).
**Utrustning:** 2 st Krumsvärd 1T10 (ÖP 10), Metallförstärkt läder RV 4 (överallt utom huvudet), piska, penningpung med 30 silvermynt.

### Rubinögats klan

Gornag Lizz och Hazza Anouk tillhör en klan av vinglösa drakmän som har sitt fäste i bergskedjan Ymergrindh. Klanen kallar sig Rubinögats klan efter den stora rubin som klanledaren enligt tradition alltid bär på. Klanen bor i ett komplext grottsystem som få andra varelser har besökt. För att anses vara en krigare i klanen måste varje drakman tillfångata en människa från Fylges som sedan ska förtäras under en manlighetsinitieringsritual.



## Brukk Ba Ralk



Brukk Ba Ralk växte upp i borgen Skallgrin i Arkland. Han tränades som så många andra i krigets konst och har väntat länge på sin chans att leda ett härtåg in i Bysente. När Carnag gjorde upp sin allians med arkerna behövde han befälsdugliga personer som kunde leda hans armé. Brukk var den främste av elva arker som anmälde sig som frivilliga. När Brukk reste ner från Arkland tog han med sig sin trogna tornödla Blodkäft.

I strid sitter Brukk på Blodkäfts rygg och använder sig av sitt långspjut. Dräps tornödlan släpper han spjutet och går till frenetiskt anfall med sin stridsyxa och sin sköld.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Urstark (sty+2), Ståndaktig (psy +2), Ogudaktig (spi -2).
**Kroppspoäng:** 26
**Färdigheter:** Jakt och fiske FV 8, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 8, Strid FV 15, Överlevnad FV 8.
**Fördjupningar:** Beriden strid (Ryttare & Mästerryttare), Kampvana, Ledare, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Sköldbärare, Stridsvana, Vapenbärare & Vapenmästare (enhandsfattade yxor & atångvapen).
**Beväpnad strid:** 40 stridspoäng. (10 SP låsta till enhandsfattade yxor eller stångvapen och 5 SP låsta till sköldar).
**Utrustning:** Långspjut 1T10 (ÖP 8-10) +3, Stridsyxa 1T10 (ÖP 9-10), Stor sköld, Fjällpansar RV 7 (överallt utom huvudet), peningpung med 20 silvermynt.

## Carnag



Carnags bakgrund och motivation har berättats i början på detta äventyr. I strid är Carnag en fruktansvärd varelse. Han rider på sin odöda häst Hamall och är svår att komma åt. Rollpersonerna bör inrikta sig på att fälla den odöde springaren innan de koncentrerar sig på Carnag. Carnag går att döda utan Draugurdrapir men det är svårt eftersom han är väl rustad. Carnag drar sig inte för att använda sig av sina gastförmågor för att vinna.

**Exceptionella karaktärsdrag:** Trollstark (sty+4),
**Kroppspoäng:** 60
**Skräckfaktor:** 1T10 (ÖP 8-10)
**Färdigheter:** Riddjur FV 16, Rörlighet FV 16, Skötsel (krig) FV 8, Strid FV 16.
**Fördjupningar:** Beriden strid (Ryttare, Mästerryttare, Ryttarlegend), Härförare, Kampvana, Krigsvana, Ledare, Rustningsbärare, Rustningserfarenhet, Rustningsmästare, Rustningsvana, Rustningssymbios, Sköldbärare, Sköldmästare, Stridsvana, Taktiker, Vapenbärare & Vapenmästare (enhandsfattade svärd, enhandsfattade krossvapen, stångvapen).
**Förmågor:** Frammana dimma, Mörkersyn, Skri, Tålig
**Beväpnad strid:** 51 stridspoäng. (10 SP låsta till Enhandsfattade svärd, Enhandsfattade krossvapen eller Stångvapen och 10 SP låsta till sköldar).
**Utrustning:** Långspjut 1T10 (ÖP 8-10) +3, Morgonstjärna 1T10 (ÖP 9-10), Stor sköld, Plåtrustning och Grenhjälm RV 9.

### Blodkäft - Tornödla

**Exceptionella karaktärsdrag:** Hinjestark +6.
**Skräckfaktor:** 1T10 (ÖP 8-10)
**Kroppspoäng:** 120
**Naturligt skydd:** Skinn RV 2.
**Färdigheter:** Rörlighet FV 12, Strid FV 12.
**Fördjupningar:** Naturlig strid (nivå III), Bett [antal handlingar (nivå I), skada 1T10 (ÖP 7-10)], Klor [antal handlingar (nivå II), skada 1T10 (ÖP 9-10)].
**Förmågor:** Nattsyn, Skräckstank.
**Naturlig strid:** 27 stridspoäng.
**Övrigt:** Stridstränad till duglighetsnivå Utmärkt.

### Hamall - Odöd springare

**Exceptionella karaktärsdrag:** Hinjestark +6.
**Skräckfaktor:** 1T10 (ÖP 10)
**Kroppspoäng:** 76
**Förflyttning:** L50
**Färdigheter:** Rörlighet FV 6, Strid FV 12.
**Fördjupningar:** Naturlig strid (nivå I), Bett [antal handlingar (nivå I), skada 1T10 (ÖP 10)], Hovar [antal handlingar (nivå II), skada 1T10 (ÖP 9-10)].
**Förmågor:** Mörkersyn.
**Naturlig strid:** 17 stridspoäng.
**Övrigt:** Stridstränad till duglighetsnivå Mästerlig.

FORMULÄR

# Slaget vid Järvsahed

| Krigsrond | Bysentes Trupper | Misslyckade Moralslag | Carnags Trupper | Misslyckade Moralslag |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 1500 | 0 | 1800 | 0 |
| 1 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 2 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 3 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 4 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 5 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 6 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 7 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 8 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 9 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 10 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 11 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 12 | ________ | ____ | ________ | ____ |
| 13 | ________ | ____ | ________ | ____ |